

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]

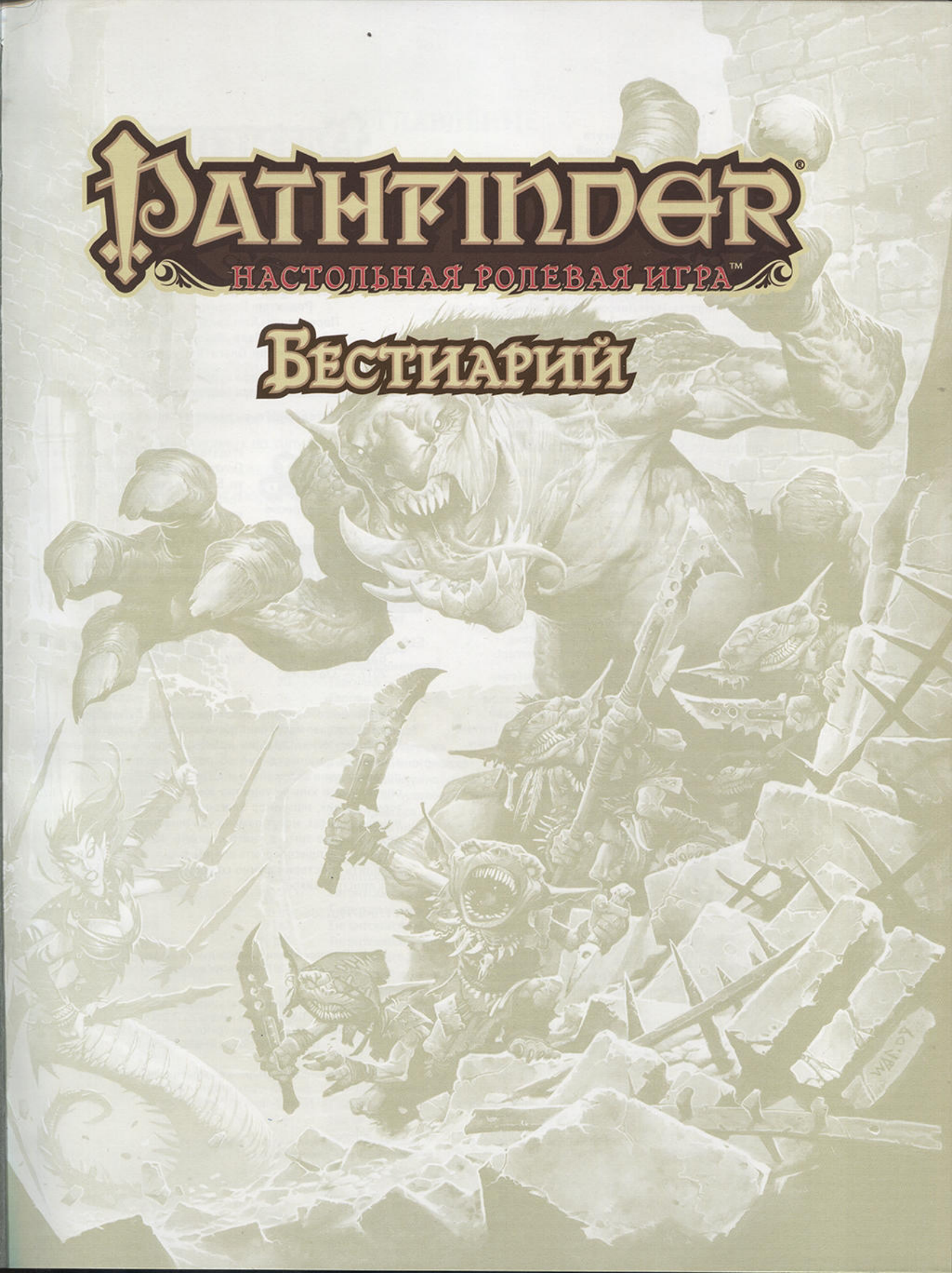


БЕСТИАРИЙ

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]

БЕСТИАРИЙ



Издание для досуга
Pathfinder. Бестиарий

Создатели игры

Ведущий разработчик: Джейсон Балман
Разработчики: Брайан Кортихо, Адам Дэйгл, Майк Фергюсон,
Джошуа Дж. Фрост, Джеймс Джейкобс, Роб Мак-Крири,
Эрик Мона, Шон К. Рейнольдс, Ф. Уэсли Шнайдер,
Лайза Стивенс, Джеймс Л. Саттер и Грег А. Вон

Иллюстрация обложки: Уэйн Рейнольдс

Иллюстраторы: Bento Box Studios, Concept Art House, Дейв Оллсон,
Питер Бергтинг, Мэтт Кавотта, Мэтт Диксон, Йеспер Эйсинг, Джейсон
Энгл, Джон Ходжсон, Эндрю Хоу, Imaginary Friends, Майкл Джэкс,
Эрик Лофгрен, Уоррен Мэхи, Кристиан Пирс, Дрю Покза, Скотт Парди,
Алекс Шим, Дин Спенсер, Френсис Тсай, Адам Виаге, Сердар Йилдиз,
Ева Видерман, Тайлер Уолпол, Бен Вуттен, Кевин Йен и Киран Яннер

Главный редактор: Джеймс Джейкобс
Редактура и развитие: Джейсон Балман, Кристофер Кэри,
Эрик Мона, Шон К. Рейнольдс, Лайза Стивенс,
Ф. Уэсли Шнайдер, Джеймс Л. Саттер и Вик Верц
Младшие редакторы: Дэвид А. Эйтельбах и Хэнк Вун
Арт-директор: Сара Э. Робинсон
Ведущий арт-директор: Джеймс Дэвис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Вице-президент по производству: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Дэйв Эриксон
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Технический директор: Вик Верц
Главный координатор: Джошуа Дж. Фрост

Особая благодарность: сотрудникам клиентской службы
и склада Paizo, Райану Дэнси, Кларку Петерсону
и всем активным участникам Open Gaming Movement.

Эта игра посвящается Гэри Гайгэксу и Дейву Арнесону.

За основу взяты правила, разработанные Гэри Гайгэксом
и Дейвом Арнесоном, игра создана по мотивам третьей
редакции игры, разработанной Монте Куком, Джонатаном Твитом,
Скипом Уильямсом, Ричардом Бейкером и Питером Адхисоном.

Эта игра не появилась бы на свет без горячей поддержки
нескольких тысяч преданных игроков, которые помогли
в её тестировании и разработке. Спасибо вам всем за участие!



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. [Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.]

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Inc. © 2009 Paizo Inc.

PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

Бестиарий

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Фгу“ Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline“ Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 721-32-48
www.hobbyworld.ru



Выпущено при поддержке CrowdRepublic
Директор по развитию: Алексей Бабайцев
crowdrepublic.ru

Б20 Настольная ролевая игра Pathfinder. Бестиарий / Джейсон Балман; пер. с англ. А. Бурдаева. — Москва: Мир Хобби, 2017. — 336 с.: ил.

В этой книге описаны несколько сотен разнообразных существ, которые могут повстречаться вам в мире ролевой игры Pathfinder: огнедышащие драконы, кровожадные вампиры, зловещие демоны, дикие оборотни, жестокие гоблины, неповоротливые великаны и многие другие! Разумеется, не все описанные в книге существа желают вашей смерти — некоторые из них, например благородные ангелы или легкомысленные нимфы, могут помочь удачливому герою словом или делом. Более того, в книге описано, как сделать чудовище сильнее или приспособить его под ваши нужды. Это позволит снабдить собственноручно созданного злодея отрядом злобных приспешников!

ISBN 978-5-9907506-3-0

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 20.11.2017.
Печать офсетная. Формат 70×100 1/8. Объем 42 усл. п. л.
Тираж: 1000. Заказ № ВЗК-05252-17.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступительное слово	5	Приложение 13: Роли чудовищ	324
Чудовища от А до Я	7	Приложение 14: Таблицы случайных сцен	325
Приложение 1: Создание чудовища	290	Местность	Страница
Приложение 2: Усиление чудовищ	294	Болото	326
Приложение 3: Глоссарий	298	Город (опасный)	329
Приложение 4: Чудовища как персонажи игроков	315	Горы или холмы	328
Приложение 5: Черты чудовищ	315	Джунгли (лес в тёплом климате)	328
Приложение 6: Чудовища в роли соратников	318	Лес (в умеренном климате)	327
Приложение 7: Верные звери	318	Океан	327
Приложение 8: Чудовища по типам	318	Пещеры	327
Приложение 9: Чудовища по КО	319	Подземелье (высокоуровневое)	326
Приложение 10: Чудовища по типу местности	321	Подземелье (низкоуровневое)	326
Приложение 11: Список разновидностей чудовищ	322	Подземелье (среднеуровневое)	326
Приложение 12: Список способностей	323	Пустыня	327
		Разрушенный город	328
		Саванна (равнины в тёплом климате)	328
		Приложение 15: Англо-русский глоссарий	329
		Приложение 16: Русско-английский глоссарий	333

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ЧУДОВИЩ

Аасимар	7	Волк	48	Горгона	71
Аболет	8	Волк-оборотень (ликантроп)	171	Горилла (примат)	229
Адская гончая	9	Ворон (фамильяр)	266	Гризли (медведь)	185
Акула	14	Врак (демон)	79	Грифон	72
Анкег	20	Вылудок	49	Двергар	73
Анкилозавр (динозавр)	90	Высшая тень	256	Дейноних (динозавр)	91
Архон-глашатай	22	Гадюка (фамильяр)	266	Дельфин	74
Архон-гончая	23	Гаргулья	50	Деревянный голем	65
Архон-светоч	24	Гарпия	51	Дерро	89
Астральный дэва (ангел)	16	Газель (азата)	12	Джанн (гений)	52
Бабау (демон)	76	Гепард (кошка)	159	Джинн (гений)	53
Багбер	25	Гигантская лягушка	182	Доппельгангер	94
Базидиронд	26	Гигантская многоножка	193	Драконова черепашка	95
Балор (демон)	77	Гигантская мурена (угорь)	262	Драук	118
Баргест	27	Гигантская мухоловка	200	Древень	119
Бибилит	28	Гигантская оса	212	Дретч (демон)	81
Белый дракон	108	Гигантская пиявка	219	Дриада	120
Бес (дьявол)	126	Гигантская плащеносная		Дроу	121
Бехир	29	ящерица	289	Дух	123
Бизон (стадное животное)	250	Гигантский богомол	32	Душитель	124
Блуждающий огонёк	30	Гигантский жук-олень	141	Единорог	136
Боггард	31	Гигантский кальмар	151	Ездовая собака	249
Болотная карга	152	Гигантский краб	160	Жаба (фамильяр)	266
Бородатый дьявол	127	Гигантский муравей	199	Желатиновый куб	137
Бралани (азата)	11	Гигантский орёл	210	Железная кобра	138
Брахизавр (динозавр)	90	Гигантский осьминог	213	Железный голем	66
Бронзовый дракон	98	Гигантский паук	215	Жёлтомускусный выюнок	139
Булей	33	Гигантский скорпион	246	Живой предмет	140
Бурое желе	34	Гигантский слизень	247	Жук-светляк	141
Вампир	35	Гидра	57	Зелёный дракон	110
Варан (ящерица)	289	Гиена	58	Земляной мефит	189
Варг	37	Гираллон	59	Зилла	142
Варгвил	38	Глабрезу (демон)	80	Зимний волк (варг)	37
Василиск	39	Глиняный голем	64	Золотой дракон	100
Верёвочник	46	Гнолл	60	Зомби	144
Виверна	47	Гоблин	61	Зорн	146
Водяной мефит	189	Гоблинова собака	62	Иловый мефит	189
Воздушный мефит	189	Гомункул	70	Исчадие ада (дьявол)	128

Ифрит (гений)	54	Нага-хранитель	203	Скальный линнорм	175
Йет-гончая	147	Нальфешни (демон)	85	Скелет	243
Йети	148	Невидимый охотник	204	Скелет-воитель	245
Кабан	149	Неотелид	205	Слон	248
Кайтон	150	Нессийская боевая гончая	9	Собака	249
Кальмар	151	Нимфа	206	Сова (фамильяр)	268
Каменный великан	40	Носорог	207	Солевой мефит	190
Каменный голем	67	Ночная карга	154	Соляр (ангел)	18
Квазит (демон)	82	Обезьяна (фамильяр)	267	Стая крабов	160
Кентавр	155	Облачный великан	42	Стая летучих мышей	168
Коатль	156	Огненный великан	43	Стая многоножек	193
Кобольд	157	Огненный мефит	190	Стая пауков	215
Козьявка	158	Огр	208	Стая пиявок	219
Колония муравьев-солдат	199	Огр-маг (они)	209	Стегозавр (динозавр)	92
Косатка (дельфин)	74	Озёрный линнорм	174	Суккуб (демон)	86
Костяной дьявол	130	Орёл	210	Сумрачник	251
Кошка (фамильяр)	266	Орк	211	Сфинкс	252
Кошмар (мара)	184	Осьминог	213	Тараск	253
Кракен	161	Отюг	214	Тёмная нага	202
Красный дракон	112	Паровой мефит	190	Тёмный охотник	254
Кровосос	162	Пегас	216	Тёмный проныра	255
Крокодил	163	Пещерный удильщик	217	Теневой демон	87
Крыса (фамильяр)	267	Пикси	218	Тень	256
Крыса-оборотень (ликантроп)	172	Планетар (ангел)	17	Тигр	257
Крысиная стая	164	Плащик	220	Тираннозавр (динозавр)	93
Куролиск	165	Пожиратель	221	Тифлинг	258
Ламия	166	Пожиратель интеллекта	222	Трицератопс (динозавр)	92
Ласка (фамильяр)	267	Полубестия	223	Троглодит	259
Латунный дракон	102	Полудракон	224	Троль	260
Лев	67	Полунебожитель	225	Тур (стадное животное)	250
Ледяной голем	68	Пони (лошадь)	179	Тэнгу	261
Ледяной дьявол	131	Привидение	226	Удав (змея)	143
Ледяной линнорм	173	Призрак	228	Умертвие	263
Ледяной мефит	189	Призрачная нага	201	Упырь	264
Лемур (дьявол)	132	Псевдодракон	230	Фазовый паук	265
Леопард (кошка)	159	Птеранодон (динозавр)	91	Феникс	269
Летучая мышь (фамильяр)	267	Птица Рух	231	Фиолетовый сморчок	270
Лиана-убийца	169	Пурпурный червь	232	Хезроу (демон)	88
Лилленд (азата)	13	Пылевой мефит	190	Химера	271
Лич	176	Ракшаса	233	Хобгоблин	272
Ловчий	178	Растепигмей	234	Ходячая куча	273
Лошадь	179	Ремораз	235	Холмовой великан	44
Людоящер	180	Ржавильщик	236	Циклоп	274
Лягумот	181	Рогатый дьявол	133	Чёрный дракон	116
Магмовый мефит	189	Рой ос	212	Чёрный пудинг	275
Мантикора	183	Росомаха	237	Чуул	276
Мара	184	Саламандра	238	Шайтан (гений)	56
Марид (гений)	55	Сатир	239	Шерстистый носорог	207
Марилит (демон)	83	Сахваджин	240	Шипастый дьявол	134
Мастодонт (слон)	248	Свириная акула	14	Шоггот	277
Медвесыч	186	Свириная гиена	58	Штормовой великан	45
Медный дракон	104	Свириная крыса	164	Эласмозавр (динозавр)	93
Медуза	187	Свириная летучая мышь	168	Электрический угорь	262
Мерфолк	188	Свириная росомаха	237	Электрический ящер	288
Мимик	191	Свириный волк	48	Элементаль воды	278
Минотавр	192	Свириный кабан	149	Элементаль воздуха	280
Многоротый бормотун	194	Свириный крокодил	163	Элементаль земли	282
Морг	195	Свириный лев	167	Элементаль огня	284
Морлок	196	Свириный медведь	185	Эриния (дьявол)	135
Морозный великан	41	Свириный примат	229	Эттеркап	286
Морская карга	153	Свириный тигр	257	Эттин	287
Морской змей	197	Свирифнеблин	241	Ядовитая змея	143
Мумия	198	Серая жижа	242	Ядовитая лягушка	182
Мясной голем	69	Серебряный дракон	106	Ястреб (фамильяр)	268
Набасу (демон)	84	Синий дракон	114	Ящерица (фамильяр)	268

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Книга, которую вы держите в руках, — «Бестиарий» ролевой игры Pathfinder! На страницах книги вы найдёте описание множества существ, с которыми игроки столкнутся во время странствий. Некоторых из описанных созданий вы узнаете: вы могли слышать о них в мифах и легендах (зачастую повествующих о драконах, демонах, василисках и йети), встречать в ролевых играх (взять хотя бы ходока или ржавильщика) или читать в книгах (Г. Д. Уэллс пишет о морлоках, а Г. Ф. Лавкрафт — о вурдалаках и шогготах). Основные правила ролевой игры Pathfinder содержатся в «Бестиарии» и в «Основной книге правил», поэтому для того, чтобы в полной мере использовать существ, описанных здесь, вам понадобятся обе книги.

Каждое создание по-своему уникально, но многие используют одинаковые способы нападения, защиты или обладают одинаковыми свойствами. Уникальные особенности описаны под блоком параметров чудовища. Особенности, присутствующие у нескольких существ, перечислены в общих правилах для чудовищ в приложении 3 на стр. 298–307. Если указанная особенность есть в блоке параметров, но не раскрыта в описании — ищите её в приложении.

В приложениях содержится масса полезной информации, в частности — правила изменения характеристик чудовища (например, как сделать его сильнее или ослабить, используя шаблоны, изменяя размер и количество костей здоровья или добавив несколько уровней в одном из классов персонажей), советы по созданию персонажей-чудовищ и многое другое.

Описание существ выполнено в едином формате и состоит из трёх частей: введения, блока параметров и описания.

ВВЕДЕНИЕ

Чудовища перечислены в алфавитном порядке. В случае если несколько чудовищ обладают объединяющими признаками и принадлежат к одному виду (например, потусторонние существа, некоторые животные и вредители), первым указан вид. В блоке параметров указано полное название чудовища и класс опасности (КО).

БЛОК ПАРАМЕТРОВ

Здесь вы найдёте всю информацию, необходимую для использования чудовища в сцене. Подробная структура блока описана ниже. Если значение какого-либо параметра отсутствует, оно не указывается.

Название и КО: здесь указывается название чудовища, его класс опасности (КО) и три символа для быстрого определения роли существа в игре. Класс опасности — числовое выражение опасности, представляемой чудовищем, — чем он выше, тем чудовище опаснее. Подробнее о классе опасности — на стр. 431 «Основной книги правил».

Опыт: здесь указано общее количество опыта, получаемого персонажами за победу над чудовищем.

Народ, класс и уровень: у некоторых чудовищ нет КЗ народа — их здоровье определяется уровнями в классах. В подобных случаях указывается народ, класс и уровень

Символы чудовищ

Описание каждого чудовища содержит три символа-подсказки, помогающие быстро определить тип существа и ареал его обитания. Первый символ обозначает тип чудовища, второй — местность, в которой оно обычно обитает, а третий — предпочитаемый климат. Более подробно тип (и подтипы, если они есть), предпочитаемые местность и климат описываются в блоке параметров, но при помощи этих символов вы сможете быстро получить общее представление о чудовище.

Тип существа

- Абберация
- Волшебный зверь
- Вредитель
- Гуманоид
- Гуманоидное чудовище
- Дракон
- Животное
- Жиж
- Конструкция
- Нежить
- Потустороннее существо
- Растение
- Фея

Климат

- Тропический
- Умеренный
- Холодный
- Экстрапланарный

Местность

- Болота/трясины
- Вода
- Город
- Горы
- Лес/джунгли
- Небо
- Подземелье
- Пустыня
- Равнины
- Руины/катакомбы
- Холмы

чудовища. Если не указано обратное, то первый по порядку класс считается предпочитаемым классом чудовища.

Мировоззрение, размер и тип: в отличие от размера и типа чудовища, которые постоянны (если вы не изменяете их при помощи шаблонов или как-то ещё), мировоззрение не задаётся жёстко. В «Бестиарии» указано обычное для каждого из чудовищ мировоззрение — но его можно изменить в зависимости от сюжета вашего приключения. Этого не стоит делать, если чудовище неразумно (существа с интеллектом 2 и ниже практически всегда нейтральны) или если это экстрапланарное существо (потусторонние существа, мировоззрение которых отличается от указанного, считаются изгоями).

Инициатива и восприятие: модификатор инициативы существа, все виды особого чутья и модификатор проверок Внимания.

Аура: если существо обладает магической или особой аурой, здесь вы найдёте её описание, радиус действия относительно существа и СЛ испытания против эффектов ауры.

КБ: класс брони существа, класс брони против атак касанием и класс брони, когда существо застигнуто врасплох. Составляющие КБ модификаторы указаны в скобках.

ПЗ: пункты здоровья существа и количество костей здоровья (с учётом модификатора Выносливости, уровней в предпочитаемом классе, модификаторов типа существа и черты Живучесть). Существа, имеющие уровни в классах персонажей игроков, получают максимальные ПЗ за первую КЗ, но все остальные броски КЗ автоматически имеют среднее значение. Значения быстрого исцеления и регенерации (если они есть) также указываются здесь.

Испытания: значения модификаторов испытаний Реакции, Стойкости, Воли и ситуативные модификаторы.

Защитные способности / СУ / невосприимчивость / устойчивость / УкМ: здесь перечислены все необычные защитные способности существа. Снижение урона, невосприимчивости, устойчивости и УкМ выделяются отдельно (если они есть).

Слабые стороны: в этом разделе перечислены все необычные уязвимости существа.

Скорость: наземная скорость перемещения существа и дополнительные скорости при их наличии.

В ближнем бою: здесь перечислены все атаки, используемые существом в ближнем бою. Сперва указано название атаки, затем — модификатор проверки попадания, в скобках указан наносимый атакой урон.

Дистанционная: всё как в разделе «в ближнем бою», но для дистанционных атак.

Занимаемое пространство / зона досягаемости: зона досягаемости существа и пространство, которое оно занимает, при стандартных значениях (занимаемое пространство 5x5 футов [одна клетка], зона досягаемости 5 футов) этот раздел пропускается.

Особые атаки: особые атаки существа. Подробно они описаны либо в конце блока параметров, либо в приложении «Общие правила для чудовищ».

Псевдозаклинания: в начале секции указывается уровень заклинателя (УЗ) для псевдозаклинаний существа, а затем идёт их перечисление в порядке уменьшения частоты использования в день. Постоянные псевдозаклинания действуют всегда, но могут быть рассеяны. Существо может быстрым действием возобновить действие постоянного псевдозаклинания.

Известные/подготовленные заклинания: если существо способно творить заклинания, здесь указывается УЗ и заклинания, которые оно знает или обычно держит подготовленными. Если не указано обратное, существо не получает других особенностей классов заклинателей, например способности жреца к спонтанному превращению подготовленных заклинаний в заклинания исцеления.

Значения характеристик: в этом разделе указаны значения характеристик существа. Если не указано обратное, характеристики представляют собой сумму: базовый модификатор народа + 10 или 11. У существ, имеющих уровни в классах персонажей ведущего, стандартное распределение характеристик (13, 12, 11, 10, 9, 8), а у существ, имеющих уровни в классах

игроков, — элитное (15, 14, 13, 12, 10, 8). В обоих случаях модификаторы характеристик указаны в конце описания.

БМА/МБМ/ЗБМ: здесь указаны значения базового модификатора атаки, модификатора боевых манёвров и защиты от боевых манёвров существа.

Черты: здесь указаны черты, которыми обладает существо. Дополнительные черты отмечены буквой «Д».

Навыки: здесь перечислены навыки существа. Модификаторы народа к навыкам указаны в конце этого раздела.

Языки: здесь перечислены языки, на которых подобные существа обычно говорят. Для необычных существ вы можете заменить языки на любые другие. Существа с высоким значением Интеллекта получают соответствующее число дополнительных языков.

ОС: все особые свойства существа.

Среда обитания: здесь указаны регионы и климатические пояса, где можно встретить существо, их разнообразие часто шире, чем указывают символы над блоком параметров. В таких случаях символы обозначают предпочитаемую местность.

Численность: здесь указывается, какими группами и в каком количестве встречаются данные существа.

Сокровища: точное количество сокровищ существа зависит от темпа игры (см. таблицу «Стоимость добычи за сцену» на стр. 433 «Основной книги правил»). В случаях, когда существо обладает определёнными магическими предметами, они указываются для игры в среднем темпе — если вы играете быстрее или медленнее, внесите соответствующие изменения. «Обычные» сокровища означают, что общая стоимость сокровищ соответствует КО, равному среднему уровню группы (см. таблицу «Стоимость добычи за сцену» на стр. 433 «Основной книги правил»). «Удвоенные» или «утроенные» означают, что сокровищ у существа в два или три раза больше, чем обычно. «Скудные» указывают на то, что сокровищ в два раза меньше, чем обычно, а хранятся они в его логове. «Нет» означает, что обычно у существа нет сокровищ (например, если это неразумное существо, у которого даже логова нет, хотя такие обычно используются для охраны чужих сокровищ). «Снаряжение ПВ» означает, что сокровища соответствуют обычному снаряжению персонажа ведущего, чей уровень равен КО существа (см. стр. 486 «Основной книги правил»).

Особые способности: в этом разделе подробно описаны уникальные особые способности существа.

ОПИСАНИЕ

Здесь вы найдёте информацию о месте чудовища в мире, его повадках, местах обитания, прочие заметки и художественный текст, которые помогут вам описать существо, когда игроки встретятся с ним. Для некоторых чудовищ указаны их разновидности, указания по использованию существа как персонажа игрока, руководство по изменению чудовища и т. д.

ААСИМАР

Эта сверхъестественно красивая женщина выглядит совсем как человек, но от неё исходит странное ощущение покоя и доброты.

ААСИМАР **КО 1/2** 

Опыт 200

Аасимар, жрец 1.

Нейтральное доброе среднее потустороннее существо (местный).

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+5 броня).

ПЗ: 11 (1d8+3).

Стойкость +4, Реакция +0, Воля +5.

Устойчивость: кислота 5, холод 5, электричество 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в доспехах).

В ближнем бою: тяжёлая булава -1 (1d8-1).

Дистанционная: лёгкий арбалет +0 (1d8 / 19-20).

Особые атаки: божественная сила [5 / день, позитивная энергия, 1d6, СЛ 12]; отринуть смерть [1d4+1, 6 / день]; прикосновение добра [6 / день].

Псевдозаклинания (УЗ 1):

1 / день — дневной свет.

Подготовленные заклинания (УЗ 1):

1 — благословение, защита от зла^{сф}, приказ (СЛ 14).

0 (неограниченно) — божественное наставление, обнаружение магии, первая помощь.

^{сф} заклинание сферы

Сферы: Добра, Лечения.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 10, Вын: 14, Инт: 13, Мдр: 17, Хар: 14.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 9.

Черты: Изгнание нежити.

Навыки: Дипломатия +8, Знание (религия) +5, Лечение +7;

Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Дипломатии.

Языки: всеобщий, драконий, небесный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, пара или команда (3-6).

Сокровища: снаряжение ПВ (чешуйчатый доспех, тяжёлая булава, лёгкий арбалет с 10 болтами, другие сокровища).

Аасимары — люди, в чьих венах течёт кровь небожителей или других добрых потусторонних существ. Аасимары не всегда добры, но творить добро — их естественная потребность, поэтому они обычно предпочитают служить добрым богам или вступать в связанные с небожителями организации. Аасимарское происхождение может не проявляться на протяжении поколений, а потом у двух обычных людей может внезапно появиться столь необычный ребёнок. Большинство народов считают рождение аасимара благом знаменем. Аасимары выглядят практически неотличимо от людей, за исключением незначительных особенностей внешности, выдающих необычное происхождение: металлический блеск волос, необычный цвет глаз или оттенок кожи, а порой — излучающий золотистое сияние нимб.

ПЕРСОНАЖИ-ААСИМАРЫ

Аасимары используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Аасимарам присущи следующие особенности народа:

+2 Харизма, +2 Мудрость: аасимары догадливы, уверенны и обаятельны.

Нормальная скорость: базовая скорость аасимаров — 30 футов.

Ночное зрение: аасимары могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Умелый: аасимары получают +2 (народ) к проверкам Внимания и Дипломатии.

Псевдозаклинание: аасимары могут раз в день сотворить псевдозаклинание *дневной свет* (УЗ равен уровню персонажа).

Небесная устойчивость: аасимары получают устойчивость к кислоте 5, устойчивость к холоду 5, устойчивость к электричеству 5.

Языки: аасимары начинают игру со знанием всеобщего и небесного языков. Аасимары с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: гномий, дварфийский, драконий, полуросличий, силван, эльфийский.



Иллюстрация: Эндрю Хью

АБОЛЕТ

По бокам этого трёхглазого рыбоподобного существа извиваются четыре длинных щупальца, а всё его тело покрыто толстым слоем густой прозрачной слизи.

АБОЛЕТ

КО 7



Опыт 3200

Принципиальная злая огромная аберрация (подводный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 9, врасплох 19 (+11 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 84 (8d8+48).

Стойкость +8, Реакция +5, Воля +11.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: 4 щупальца +10 (1d6+5 и слизистая оболочка).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Неограниченно — вуаль (СЛ 19), завораживающий узор (СЛ 15), иллюзорная стена (СЛ 17), мистический мираж (СЛ 18), программируемый образ (СЛ 19), собственный образ (СЛ 20), устойчивый образ (СЛ 18).

3 / день — подчинение чудовища (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 12, Вын: 22, Инт: 15, Мдр: 17, Хар: 17.

БМА: +6; МБМ: +13; ЗБМ: 24 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Стальная воля, Уверенное владение оружием (щупальца), Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +11, Внимание +14, Запугивание +14, Знание (одно любое) +13, Колдовство +13, Плавание +24.

Языки: аболетский, акван, акло, подземный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая водная.

Численность: одиночка, пара, выводок (3–6) или стая (7–19).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Облако слизи (Экс): находясь под водой, аболет может исторгнуть из себя облако прозрачной слизи.

Все существа, находящиеся рядом с аболетом, должны каждый раунд успешно проходить испытание Стойкости со СЛ 20 или потерять способность дышать воздухом (но получить способность дышать под водой) на 3 часа. Повторный контакт с облаком слизи и провал нового испытания продлевает эффект на 3 часа. СЛ испытания зависит от Выносливости аболета.

Слизистая оболочка (Экс): существо, которое аболет ударил щупальцем, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 20, или его кожа и плоть за 1d4 раунда превратятся в прозрачную, покрытую слизью оболочку. Новая «плоть» существа очень мягкая и нежная, поэтому снижает Выносливость на 4 на всё время своего существования. Если поражённое существо не увлажнять, его плоть быстро высыхает и трескается, причиняя 1d12 урона каждые 10 минут. *Исцеление от болезней и аналогичные*

эффекты возвращают плоть существа в обычное состояние, но невосприимчивость к болезням от этой атаки не спасает. СЛ испытания зависит от Выносливости аболета.

Аболеты — гермафродиты, являющиеся одной из старейших форм жизни, что лишь подтверждается их жутким первобытным обликом. Они были древними уже тогда, когда боги впервые обратили свой взор на Материальный план. Отчуждённые и равнодушные аболеты всегда держались особняком от прочих смертных, плетя свои коварные замыслы во мрачных глубинах. Когда-то их огромные империи правили миром, поэтому аболеты до сих пор воспринимают большинство прочих существ как еду или рабов, причём одно другому не мешает. Они презирают богов и считают себя повелителями мира. Длина аболета в среднем составляет 25 футов, а вес — 6 500 фунтов.

Аболеты обитают в глубинах морских впадин, в городах, чья циклопическая архитектура принимает тошнотворные формы. В городах аболетам прислуживают бесчисленные рабы как из подводных народов, так и из сухопутных, причём последние удерживаются как магией, так и необходимостью постоянно поддерживать способность дыхания под водой при помощи выделений своих древних хозяев. Аболеты-одиночки зачастую выступают в роли разведчиков, ищущих новых рабов для служения в глубинных городах.



АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Это существо похоже на худого, поджарого волка с красно-коричневым мехом, белыми когтями и красными горящими глазами.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

КО 3



Опыт 800

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (злой, огненный, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 11, врасплох 15 (+5 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +1.

Невосприимчивость: огонь.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d8+1 и 1d6 урона огнём).

Особые атаки: губительное дыхание (10-футовый конус, 2d6 урона огнём, Реакция СЛ 14, ½ урона, применяется раз в 2d4 раунда).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 13, Вын: 15, Инт: 6, Мдр: 10, Хар: 6.

БМА: +4; МБМ: +5; ЗБМ: 16 (20 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +8, Внимание +7, Выживание +7,

Скрытность +13; Модификаторы народа: +5 к Скрытности.

Языки: дьявольский (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: скудные.

Обычная адская гончая достигает в холке 4–5 футов и весит 120 фунтов. Излюбленная тактика этих стайных охотников — незаметно окружить добычу и напасть на неё вдвоём или в одиночку, оттесняя огненным дыханием к остальной стае. Если жертва не пытается сбежать, стая нападает, а если попробует — адские гончие будут без устали преследовать её.

Огненные великаны любят адских гончих за их невосприимчивость к огню и жестокость, с которой они преследуют нарушителей, но если огненный великан забывает о том, что адская гончая — не обычный питомец, а достаточно разумное существо, подобный союз обычно распадается.



АДСКАЯ ГОНЧАЯ, НЕССИЙСКАЯ

Это существо выглядит как мускулистый волк размером с крупную тягловую лошадь. Его мех угольно-чёрный, а глаза горят красным огнём.

НЕССИЙСКАЯ БОЕВАЯ ГОНЧАЯ

КО 9



Опыт 6400

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (злой, огненный, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 11, врасплох 22 (+6 броня, +7 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 126 (12d10+60).

Стойкость +13, Реакция +10, Воля +5.

Невосприимчивость: огонь.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +20 (2d6+12 / 19–20 и 2d6 урона огнём).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (30-футовый конус, 10d6 урона огнём, Реакция СЛ 21, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 15, Вын: 21, Инт: 4, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +12; МБМ: +21; ЗБМ: 33 (37 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Уверенное владение оружием (укусы),

Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укусы),

Эксперт (Выживание, Скрытность).

Навыки: Акробатика +16, Внимание +12,

Выживание +18, Скрытность +21;

Модификаторы народа:

+5 к Скрытности.

Языки: дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая

(Преисподняя).

Численность: одиночка, пара

или стая (3–6).

Сокровища: обычные (+2 кольчужная рубаха для боевой гончей).

Асмодей, Князь Тьмы, разводит этих свирепых боевых гончих в псарнях, расположенных в подвалах его дворца на Нессусе. Все эти твари облачены в опалённые доспехи и беспрекословно подчиняются хозяину.

Нессийские адские гончие — неутомимые ищейки, способные выследить врагов Асмодеев как в самых отдалённых уголках Преисподней, так и за её пределами. Получив приказ, они не отступят, пока не выполнят его или не умрут. В бою эти создания опасны и страшны.

АЗАТЫ

Азаты — народ небожителей, обитающий на плане под названием Элизиум, где превыше всего ценится стремление к добру и свободе. Азаты являются олицетворением этих понятий — они путешествуют по планам как великие барды, рыцари и исследователи в поисках добрых существ, нуждающихся в помощи. Их нередко описывают как самых эльфоподобных из небожителей, но азаты часто имеют странный, совсем не гуманоидный вид и могут принимать стихийный или совсем чуждый облик. У большинства азат есть рыцарский или придворный титул, например герцог, графиня или принц. Судя по всему, эти титулы унаследованы от небесных династий, давно канувших в лету. Азаты используют эти титулы не для того, чтобы оказывать друг на друга влияние, а просто для того, чтобы выделиться или немного поважничать. Они решительно противостоят злу и в битве изобретательны и бесстрашны.

Неудивительно, что самые распространённые виды азат умеют летать — эти существа редко задерживаются где-то надолго, выбирая для себя азарт постоянного движения и открытий вместо спокойствия и уюта. Большинство «поселений» азат — палаточные лагеря, возникающие за день вокруг какого-либо ориентира и существующие всего несколько дней, пока обитатели вдоволь не наговорятся, обменявшись новостями и рассказами, и не устроят пару-тройку дружеских поединков. В этих красочных лагерях всегда царит атмосфера праздника, поскольку азаты встречают всех соплеменников как старых добрых друзей. Сложно предсказать, когда и где азаты сделают привал, но некоторые группы и виды этих небожителей собираются с определённой периодичностью для проведения встреч и празднеств. Обычно эти собрания происходят в какое-то особенное время, например в вечер лунного равноденствия, или по менее предсказуемой причине — например, в честь свадьбы двух провидцев, а местом для встреч всегда служит какое-нибудь нетронутое или удивительное чудо природы. Все азаты знают, где и когда они соберутся вновь, и хоть присутствие вовсе не обязательно и никого специально не ждут, всем гостям там очень рады. Эти собрания никоим образом не означают, что у азат нет постоянных поселений и сообществ, ведь горные пики Элизиума всегда наполнены звонком песен этих существ.

Терпеливые архоны, не представляющие своей жизни без дома, называют своих родичей ветренными, но азатами движет жажда творить добро, и они скучают, если что-то удерживает их на одном месте слишком долго. Это также означает, что они вряд ли согласятся работать со смертными долго и скорее предпочтут появиться, сделать дело и отправиться дальше на поиски приключений. Сколь бы сильным ни было их желание нести радость и свободу, азаты прекрасно понимают, что они не должны принудительно навязывать их всем и каждому. Без тьмы не бывает света, без борьбы не бывает победы. Азаты знают это и не принимают участия в большинстве конфликтов смертных,

СВЕТОЗАРНЫЕ ВЛАДЫКИ АЗАТ

В число светозарных владык, защитников добра, правящих священными мирами, входят несколько особо могущественных представителей народа азат. Некоторые из этих уникальных небожителей повелевают обширными землями и имеют легионы последователей, в то время как другие — одинокие странники и ищущие приключений герои, желающие лишь использовать свою смекалку, мудрость и мастерство во имя радости и свободы. Ниже приведён список самых известных светозарных владык азат, чьи имена знают обитатели бесчисленных планет и миров.

Айзен Мё-о, Красная мудрость
Атонга, Море и песня
Викрамидитя, Мудрый и доблестный король
Забывтый, Кого не удержит даже память
Ибеджи, Близнецы
Ицамна, Что смотрит с облаков
Кетеш, Святая любовница
Коннла, Сын волкодава
Лада, Леди танца
Маахес, Сторожевой зверь
Мёингва, Сеятель
Огма, Чемпион
Цернунн, Рогатый владыка
Цукуёми, Лунный принц

выступая в качестве советников, а не непосредственных участников и предоставляя добрым смертным возможность самостоятельно одержать победу. В случаях, когда силы зла переходят границы и вторгаются в миры смертных, азаты быстро выступают на защиту этих миров и тех, кто сам себя защитит не в состоянии.

Эти небожители предпочитают действовать сообща, но их характер и тяга к свободе от чужого мнения часто приводят к разногласиям по поводу того, как поступить в той или иной ситуации. Хотя обе несогласные стороны и хотят только хорошего, подобные споры могут затянуться и со временем превратиться в долгую вражду. В случаях, когда азата убеждён в своей исключительной правоте, он может даже отправиться в добровольное изгнание, отказавшись от помощи соплеменников, чтобы единолично выступить против несправедливости мультивселенной.

Большая часть азат рождена из непокорной красоты Элизиума, создаваемой и поддерживаемой притоком душ добрых смертных. Как и большинство потусторонних существ, азаты не могут иметь детей друг от друга, поэтому часто ищут себе пару среди добрых и обаятельных смертных. Азаты часто флиртуют с себе подобными, наслаждаясь любовью, радостью и чувством товарищества, но редко ограничивают себя одним любовником, к какому бы народу он ни принадлежал.

Азаты говорят на драконьем, дьявольском и небесном языках, а также могут общаться с любым существом при помощи способности истинная речь. Особенности азат рассмотрены более подробно на стр. 312.

АЗАТА, БРАЛАНИ

Глаза этого эльфоподобного лучника переливаются всеми цветами радуги, а белоснежные волосы с серебристым отливом развеваются, как при сильном ветре.

БРАЛАНИ

КО 6



Опыт 2400

Хаотичное доброе среднее потустороннее существо (азата, добрый, перевёртыш, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 16 (+6 естественная броня, +4 Лвк). ПЗ: 66 (7d10+28).

Стойкость +9, Реакция +9, Воля +6.

СУ: 10/зло или холодное железо; Невосприимчивость: окаменение, электричество; Устойчивость: огонь 10, холод 10; УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: +1 скимитар +13/+8 (1d6+8 / 18–20) или крушащий удар +12 (1d6+7).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук +12/+7 (1d8+6 / ×3).

Особые атаки: шквальный ветер.

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Неограниченно — зеркальное отражение, порыв ветра (СЛ 14), приворот (гуманоид) (СЛ 13), расплывчатость, стена ветра. 2 / день — исцеление тяжёлых ранений, удар молнии (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 18, Вын: 19, Инт: 13, Мдр: 14, Хар: 15.

БМА: +7; МБМ: +12; ЗБМ: 26.

Черты: Бой вслепую, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Блеф +12, Верховая езда +14, Внимание +15, Дрессировка +12, Полёт +22, Проницательность +12, Скрытность +14.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: форма ветра.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Элизиум).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–6).

Сокровища: удвоенные (+1 скимитар, +1 композитный длинный лук [рейтинг силы +5]).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Форма ветра (Св): бралани может перевоплощаться из своей гуманоидной формы в форму ветра и обратно в качестве основного действия. Приняв форму гуманоида, он не может летать или использовать шквальный ветер. Форма ветра действует аналогично заклинанию *путешествие с ветром*. Бралани может использовать псевдозаклинания и крушащий удар, находясь в любой из форм. Бралани остаётся в одной из форм до тех пор, пока не сменит её на другую. Форма бралани не может быть рассеяна и не изменяется после смерти бралани (обе формы — истинные). Истинное зрение показывает обе формы бралани одновременно.

Шквальный ветер (Св): приняв форму ветра, бралани может атаковать ураганным порывом ветра, нанося 3d6 урона на линии 20 футов (испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает этот урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости бралани.

Бралани считаются самыми яростными и своенравными из азат. Они живут одним днём и постоянно ищут повод продемонстрировать боевые умения. В дополнение к своему эльфоподобному облику они могут принимать вид пыльного, снежного или песчаного смерча, из-за чего на Материальном плане их зачастую путают с джиннами. Они любят бури и ураганы, но не за их разрушительную силу, а за ту энергию и мощь, что они собой олицетворяют. Во многих сказаниях бралани описываются как духи, которые смеются, отправляясь навстречу сильнейшим из штормов.

Бралани не нуждаются в пище, но сам процесс еды доставляет им удовольствие. Предпочтение обычно отдаётся эльфийским яствам, острым блюдам человеческой кухни и вину с пряностями. Из-за схожести с элементами и феями бралани часто выступают в роли посредников между этими существами и смертными, хотя сами они предпочитают заключить временное перемирие и организовать встречу на нейтральной территории, чтобы стороны сами обо всём договорились. Выступая в качестве примирителей (а скорее — при любом удобном случае), бралани стремятся организовать дружеские состязания или игры, чтобы положить конец спорам и проверить силу и сообразительность смертных в хитроумных испытаниях.



Иллюстратор: Алекс Шин

АЗАТА, ГАЭЛЬ

Глаза этой воительницы, облачённой в изящный доспех, излучают божественный свет, а клинок буквально искрится от заключённой в нём мощи.

ГАЭЛЬ

КО 13



Опыт 25600

Хаотичное доброе среднее потустороннее существо (азата, добрый, перевёртыш, хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, определение мировоззрения (зло), сумеречное зрение, увидеть невидимое; Внимание +20.

Аура: аура святости (СЛ 21).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 16, врасплох 26 (+12 естественная броня, +1 Лвк, +4 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 136 (13d10+65).

Стойкость +17, Реакция +11, Воля +16.

СУ: 10/зло и холодное железо; Невосприимчивость: окаменение, электричество; Устойчивость: огонь 10, холод 10; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 50 футов, полёт 150 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: +2 священный двуручный меч +22/+17/+12 (2d6+12).

Дистанционная: 2 луча света +14 (дистанционная атака касанием, 2d12).

Особые атаки: взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 13):

Постоянные — аура святости (СЛ 21), определение мировоззрения (зло), увидеть невидимое.

Неограниченно — вечный свет, высшая невидимость (только на себя), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), изменение облика, исцеление лёгких ранений, паралич (чудовище) (СЛ 18), пляшущие огоньки, полноценный образ (СЛ 16), помощь, приворот (чудовище) (СЛ 17), рассеивание магии, чтение мыслей (СЛ 15).

3 / день — сфера неуязвимости.

1 / день — радужные брызги (СЛ 20), силовая стена, цепь молний (СЛ 19).

Подготовленные заклинания (УЗ 13):

7 — святое слово (СЛ 21).

6 — изгнание (СЛ 20), излечение (СЛ 20).

5 — возвращение к жизни, истинное зрение, огненный столп (СЛ 19).

4 — божественная мощь, возвращение (2, СЛ 18), восстановление, защита от смерти.

3 — исцеление тяжёлых ранений (3), палящий свет (2).

2 — медвежья стойкость, настройка оружия, низшее восстановление (2), помощь.

1 — благословение, милость божества, непроглядный туман, приказ (СЛ 15), щит веры.

0 (неограниченно) — благо, обнаружение магии, очищение еды и питья, первая помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 20, Инт: 16, Мдр: 19, Хар: 17.

БМА: +13; МБМ: +20; ЗБМ: 36.

Черты: Боевая магия, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Разоружение+, Сбивание с ног+, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +20, Дипломатия +19, Дрессировка +19, Знание (планы) +19, Знание (природа) +16, Изворотливость +17, Полёт +25, Проницательность +20, Скрытность +17.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: форма света.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Элизиум).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–6).

Сокровища: утроенные (+2 священный двуручный меч).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взгляд (Св): в форме гуманоида взгляд гаэль убивает злых существ с 5 или менее КЗ (дальность 60 футов, испытание Воли со СЛ 19 отменяет, но существо остаётся потрясённым на 2d10 раундов). Незлые существа и злые существа с КЗ более 5 проходят испытание Воли со СЛ 19 и при провале оказываются потрясёнными на 2d10 раундов. Существо, успешно прошедшее испытание против взгляда гаэль, невосприимчиво к взгляду этой азаты на следующие 24 часа. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы гаэль.

Заклинания: гаэли могут творить сакральные заклинания как жрецы 13 уровня. Они не получают доступа к сферам или иным способностям жреца.

Луч света (Экс): гаэль может поражать врагов лучами света.

Лучи игнорируют любое СУ цели и имеют максимальную дальность 300 футов.

Форма света (Св): гаэль может перевоплощаться из своей гуманоидной формы в форму света и обратно за основное действие. Приняв форму гуманоида, она не может летать или использовать луч света. В форме света гаэль может летать и получает особенность бестелесность: она может использовать луч света и псевдозаклинания, но не может совершать физические атаки и творить заклинания. В остальном эта особенность аналогична форме ветра бралани.

Внешне гаэли выглядят как безупречно красивые люди или эльфы. Они смешливы и не лезут за словом в карман, но не стоит расслабляться, ведь они не дадут спуску никому, кого считают злым, особенно охотно истребляя бестий, драконов и нежить, проявляя свою рыцарскую натуру, несвойственную прочим азатам.



АЗАТА, ЛИЛЛЕНД

Это создание имеет вид соблазнительной крылатой змееподобной змеи с длинным хвостом вместо ног.

ЛИЛЛЕНД **КО 7**

Опыт 3200

Хаотичное доброе крупное потустороннее существо (азата, добрый, хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 12, врасплох 17 (+8 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 73 (7d10+35).

Стойкость +7, Реакция +10, Воля +10.

Невосприимчивость: окаменение, электричество, яд;

Устойчивость: огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 70 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: +1 длинный меч +12/+7 (2d6+8 / 19-20), удар хвостом +6 (2d6+2 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: выступление барда (20 раундов / день), сдавливание (2d6+5).

Псевдозаклинания (УЗ 7):

3 / день — иллюзорная местность (СЛ 18), свет, стук, тьма.

1 / день — приворот (гуманоид) (СЛ 15), разговор с животными, разговор с растениями.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (2 / день) — исцеление тяжёлых ранений, приворот (чудовище) (СЛ 17).

2 (4 / день) — внушение (СЛ 16), невидимость, паралич (гуманоид) (СЛ 16), раскат грома (СЛ 16).

1 (5 / день) — исцеление лёгких ранений, опознание, приворот (гуманоид) (СЛ 15), сон (СЛ 15).

0 (неограниченно) — колыбельная (СЛ 14), магическая рука, обнаружение магии, пляшущие огоньки, ступор (СЛ 14), чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 17, Вын: 21, Инт: 14, Мдр: 16, Хар: 19.

БМА: +7; МБМ: +13; ЗБМ: 26 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевая магия, Молниеносная реакция, Парение, Стальная воля.

Навыки: Блеф +14, Внимание +13, Выживание +14, Дипломатия +14, Знание (природа) +9, Исполнение (струнные инструменты) +16, Полёт +11, Проницательность +13;

Модификаторы народа: +4 к Выживанию.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Элизиум).

Численность: одиночка, пара или хор (3-6).

Сокровища: обычные (+1 длинный меч, искусно сделанная арфа).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выступление барда: лилленд может выступать как бард 7 уровня, получая доступ к контрпесне, завораживанию, песне отваги, песне мастерства и внушению.

Заклинания: лилленд может творить заклинания как бард 7 уровня, отдавая предпочтение исцеляющим заклятиям и заклинаниям школы очарования.

Среди азат лилленды считаются сказителями и летописцами, сохраняющими знания и легенды в виде песен и баллад. Эти создания обычно довольно мирные, но моментально ринутся на защиту предмета искусства или талантливого исполнителя, если посчитают, что ему грозит опасность. Длина змеиного хвоста лилленда составляет около 20 футов, а её средний вес 3 800 фунтов.

Несмотря на то, что лилленды не нуждаются в еде, считается, что они насыщаются, наслаждаясь музыкой, искусством и актёрской игрой. Эти азаты любят нетронутую природу и, оказавшись в мире смертных, ищут уголок, напоминавший бы им о красотах родного плана. Многие народы в преданиях рассказывают об этих божественных музах, особое внимание уделяя тем, что обучали одного из великих деятелей искусства или участвовали в создании одного из мировых шедевров. Порой эти предания оказываются правдой, поскольку у каждой лилленд есть любимый предмет искусства или творческая личность, так что они довольно часто посещают Материальный план, чтобы насладиться их великолепием или убедиться в их благополучии. Любый посягнувший на подобную красоту познает на себе весь гнев лилленд, которая способна не только поддержать союзников песней, но и раздавить обидчика, обвив его кольцами своего прекрасного, но оттого не менее смертоносного тела.



Иллюстратор: Алекс Шин

АКУЛА

Эта синяя акула взрезает водную гладь плавником, вращая глазами и широко распахнув полные острейших зубов челюсти.

АКУЛА **КО 2**

Опыт 600

Нейтральное крупное животное (подводный).

Иниц.: +5; Восприятие: слепое чутьё 30 футов, чуткий нюх;

Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 13 (+4 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 22 (4d8+4).

Стойкость +7, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d8+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 12, Вын: 13, Инт: 1, Мдр: 12,

Хар: 2.

БМА: +3; МБМ: +7; ЗБМ: 18.

Черты: Внушительная стойкость,

Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +8, Плавание +11.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка, пара, косяк (3-6) или стая (7-13).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Чуткий нюх (Экс): акула чувствует находящихся под водой существ по запаху, замечая их на расстоянии до 180 футов, а кровь — на расстоянии до мили.

Акула — вечно голодное существо, в результате тысячелетий эволюции ставшее идеальным охотником. Акулы занимают особое место в преданиях морских народов, которые считают их дьяволами, чудовищами и гневом богов.

Акула, описанная выше, — синяя акула длиной 10 футов и весом 300 фунтов. Существуют более мелкие акулы, но они не опасны, чего нельзя сказать о более крупных акулах, таких как нижеперечисленные (вы можете узнать параметры этих акул, применив указанные простые шаблоны).

Большая белая акула (КО 4): это один из самых известных морских людоедов. Эта акула использует шаблоны «усиленный» и «великанский».

Молотоголовая акула (КО 3): голова этой акулы имеет форму молота. Эта акула использует шаблон «усиленный».

Тигровая акула (КО 3): эта кровожадная акула намного больше обычной. Эта акула использует шаблон «великанский».

АКУЛА, СВИРЕПАЯ

Эта акула размером с дракона, а за её распахнутыми челюстями зияет усыянный зубами зев, в который с лёгкостью поместится лошадь.

СВИРЕПАЯ АКУЛА (МЕГАЛОДОН) **КО 9**

Опыт 6400

Нейтральное гигантское животное (подводный).

Иниц.: +6; Восприятие: слепое чутьё 30 футов, чуткий нюх;

Внимание +25.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 8, врасплох 21 (+15 естественная броня, +2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 112 (15d8+45).

Стойкость +14, Реакция +13, Воля +8.

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов.

В ближнем бою: укусы +17 (4d10+15 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: проглатывание (2d6+15 урона, КБ 17, 11 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +11; МБМ: +25 (+29 при захвате); ЗБМ: 37.

Черты: Внушительная стойкость, Критическая точность, Критическое кровотечение, Молниеносная реакция, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +25, Плавание +18.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

Мегалодон — кошмарное существо, обитающее в море. Эта огромная акула — венец эволюции вида. Её исполинские размеры и ужасающий аппетит полностью соответствуют легендам об огромной рыбе, способной проглотить корабль целиком. Длина мегалодона 60 футов, а вес — 100 000 фунтов.

АНГЕЛЫ

Ангелы — народ небожителей, обитающий на добрых Внешних планах.

Мировоззрение ангелов — любое доброе: принципиальные ангелы живут на Небесах, нейтральные — в Нирване, а хаотичные — в Элизиуме, но большинство зовёт домом владения того доброго божества, которому они служат. Многие смертные справедливо полагают, что ангелы никогда не лгут, не обманывают и не воруют, безукоризненно следуют соглашениям и вообще самые благонадежные и тактичные из всех небожителей. В большинстве случаев это действительно так, но случаются и исключения, особенно если речь идёт о тех ангелах, которые служат добрым богам-трикстерам или иным хаотичным сущностям.

Первые, самые могущественные ангелы появились задолго до смертных народов, будучи одними из первых творений добрых богов. Те из них, кто дожил до наших дней, входят в число самых могущественных существ мультивселенной, не считая божеств. Несмотря на то, что боги периодически даруют жизнь новым ангелам, большая часть уже существующих — добрые смертные, чья душа преобразилась после смерти в нечто величественное. Очень часто блистательные, высокие и статные ангелы сохраняют черты своего бывшего смертного воплощения. Взаимосвязь ангелов и душ смертных — общеизвестный факт, поэтому многие религии полагают, что все истинно верующие после смерти становятся различными ангелами. Некоторые религии, впрочем, вносят путаницу в этот вопрос, отождествляя известных смертных (святых и мучеников) с существующими ангелами, носящими те же имена, или предполагая, что ангелы принимают человеческое обличье, чтобы совершать великие деяния в мире смертных, и впоследствии возвращаются на небеса.

Все ангелы необычайно красивы, хоть внешне и совсем не похожи друг на друга, а их способность смены формы позволяет им появляться перед смертными в обличье мужчин и женщин, в зависимости от личных предпочтений или пожеланий их божества. Ангелы — не существа из плоти и крови, а души, получившие физическое воплощение, поэтому их пол — понятие крайне относительное: некоторые ангелы всегда носят мужское обличье, другие — женское, а кто-то предпочитает андрогинный или вовсе бесполой внешний вид.

Строго говоря, словом «ангел» обозначаются сразу несколько типов гуманоидных ангелов: соляры, планетары и дэва (самыми многочисленными из которых считаются астральные дэва, но есть и другие их разновидности). Многие смертные употребляют сей термин по отношению к любому небожителю, будь то ангел, один из защитников-архонов, фееподобный азата, звероподобный агафион или любое другое существо с одного из добрых планов. Ангелы, впрочем, не возражают, поскольку заняты куда более важными делами, нежели внесением уточнений в классификации.

ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

Многие религии в своих текстах упоминают ангелов, восставших против создателя или поддавшихся гордыне и обратившихся во зло. К сожалению, подобное действительно происходит, но крайне редко, ведь поддаются искушению лишь самые гордые или слабовольные ангелы. Падшие ангелы — изгои, на которых ведут охоту как их бывшие собратья, так и адские бестии. После грехопадения ангел теряет былое изящество и внутреннее свечение, хотя многие сохраняют трагичную красоту. В тех редких случаях, когда ангел достаточно умен и силен, чтобы примкнуть к адским легионам, они становятся либо дьяволами, либо демонами в Бездне, где пытаются силой занять чье-либо место либо идут в услужение к великому демону.

Ангелы говорят на небесном, драконьем и дьявольском языках, а также могут общаться с любым существом при помощи способности истинная речь. Все ангелы обладают рядом схожих особенностей, перечисленных на стр. 312. У большинства ангелов есть и другие способности, в зависимости от роли, которую им определило божество. Например, у ангела, покровительствующего вулканам, может быть огненный подтип, а защитник подводного города может иметь особое свойство амфибия и способность использовать крылья для перемещения под водой.

АНГЕЛЬСКИЕ ХОРЫ

В то время как у всех добрых народов существуют злые и жестокие эквиваленты, в адских легионах нет никого, кто полностью соответствовал бы ангелам. Многие учёные выдвигали предположения насчёт подобного дисбаланса среди злых и добрых потусторонних существ, но установить истинную причину так и не смогли, хотя и сошлись во мнении, что это — пример извечного стремления добра выходить за рамки привычных мировоззрений во имя всеобщего блага.

Мировоззрение ангелов — любое доброе, поэтому они олицетворяют надежды и чаяния трёх основных добрых потусторонних народов. Некоторые ангелы покровительствуют сразу трём народам, но у большей части есть народ-фаворит, придерживающийся того же мировоззрения. Истинный облик ангелов не зависит от их мировоззрения, но ангелы часто прибегают к смене формы, чтобы больше походить на архона, агафиона или азату, в зависимости от ситуации или желаний.

Ангелы разделяются согласно внутренней иерархии, называемой Тριάдой хоров. В основном их народ состоит из дэва — самых многочисленных и разнообразных ангелов, самые известные из которых — астральные. Дэва относятся к третьему хору и имеют два крыла. Второй хор состоит исключительно из четырёхкрылых планетаров, а правят народом ангелов шестикрылые соляры, самые могущественные из которых могут при необходимости напрямую противостоять полубогам.

АНГЕЛ, АСТРАЛЬНЫЙ ДЭВА

За спиной этого высокого человекоподобного создания виднеются два длинных, покрытых перьями крыла, но исходящее от ангела свечение не позволяет надолго задерживать на нём взор.

АСТРАЛЬНЫЙ ДЭВА

КО 14



Опыт 38 400

Нейтральное доброе среднее потустороннее существо (ангел, добрый, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание: +26.

Аура: защитная аура.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 14, врасплох 25 (+15 естественная броня, +4 Лвк); +4 (отражение) против зла.

ПЗ: 172 (15d10+90).

Стойкость +16, Реакция +13, Воля +11; +4 против яда, +4 (сопротивляемость) против зла.

Защитные способности: невероятное уклонение; СУ: 10/зло;

Невосприимчивость: кислота, окаменение, холод; Устойчивость: огонь 10, электричество 10; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 50 футов, полёт 100 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +2 разрушительный боевой молот +26/+21/+16 (1d8+14 / ×3 и шок) или крушащий удар +23 (1d8+12).

Псевдозаклинания (УЗ 13):

Неограниченно — аура святости (СЛ 24), вечный свет, выявление лжи (СЛ 20), исцеление от болезней, невидимость (только на себя), определение мировоззрения (зло), планарный переход (СЛ 23), помощь, рассеивание зла (СЛ 21), рассеивание магии, святое слово (СЛ 23), священный гнев (СЛ 20), снятие проклятия, умиротворение.

7 / день — исцеление лёгких ранений, увидеть невидимое.

1 / день — излечение, стена лезвий (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 19, Вын: 21, Инт: 18, Мдр: 18, Хар: 23.

БМА: +15; МБМ: +23; ЗБМ: 37.

Черты: Бдительность, Бойня, Внушительная стойкость, Живучесть, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (боевой молот), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +22, Внимание +26, Дипломатия +24, Запугивание +24, Знание (планы) +22, Знание (религия) +19, Полёт +26, Проницательность +26, Ремесло (одно любое) +22, Скрытность +22.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: смена формы (иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой добрый план.

Численность: одиночка, пара или отряд (3–6).

Сокровища: удвоенные (+2 разрушительный боевой молот).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невероятное уклонение (Экс): эта способность работает аналогично особенностям плута. Если дэва получает невероятное уклонение, получив уровень в классе персонажа, он вместо этого получает невероятное уклонение+.

Шок (Св): если астральный дэва за один раунд дважды успешно ударил противника боевым молотом, этот противник должен

пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или оказаться в шоке на 1d6 раундов. СЛ испытания зависит от Силы дэва.

Астральные дэва — посланники добрых богов. Они следят за теми, кто путешествует по планам, и покровительствуют сильным смертным, подталкивая их к совершению благих поступков. Обычно астральный дэва выглядит как крылатый человек, но некоторые принимают облик представителей других гуманоидных народов или, в редких случаях, самые необычные формы. Средний рост астрального дэва — 7,5 фута, а вес — 250 фунтов.

Обычно божество создаёт астральных дэва из душ добрых смертных, но некоторые души самостоятельно превращаются в дэва без какого-либо вмешательства со стороны богов. Навыки и способности позволяют дэва выступать в качестве разведчиков и представителей небесных армий. Дэва часто имеют при себе длинные колышущиеся свитки, содержащие послания и волю богов. В этих свитках содержатся указания на пророчества или грядущие события, поэтому дэва ревностно охраняют содержимое посланий и не позволяют никому, даже другим астральным дэва, заглядывать в них.



АНГЕЛ, ПЛАНЕТАР

У этого высокого и мускулистого гуманоидного существа две пары крыльев с сияющим белым оперением, а его изумрудного цвета кожа начисто лишена волос.

ПЛАНЕТАР

КО 16



Опыт 76 800

Нейтральное доброе крупное потустороннее существо (ангел, добрый, экстрапланарный)

Иници.: +8; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов, обнаружение силков и ям, определение мировоззрения (зло), сумеречное зрение; Внимание +27.

Аура: защитная аура.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 13, врасплох 28 (+19 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер); +4 (отражение) против зла.

ПЗ: 229 (17d10+136); регенерация 10 (злое оружие и эффекты).

Стойкость +19, Реакция +11, Воля +19; +4 против яда, +4 (сопротивляемость) против зла.

СУ: 10/зло; Невосприимчивость: кислота, окаменение, холод;

Устойчивость: огонь 10, электричество 10; УкМ: 27.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +3 священный двуручный меч +27/+22/+17 (3d6+15 / 19-20) или крушащий удар +24 (2d8+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Постоянные — выявление лжи (СЛ 20), истинное зрение, обнаружение силков и ям, определение мировоззрения (зло).

Неограниченно — вечный свет, исцеление от болезней, невидимость (только на себя), низшее восстановление, разговор с мёртвым (СЛ 20), рассеивание магии, священный гнев (СЛ 21), снятие проклятия, умиротворение (СЛ 18).

3 / день — возвращение к жизни, волна усталости, огненный столп (СЛ 22), слово силы: шок, стена лезвий (СЛ 21).

1 / день — волна бессилия, высшее восстановление, землетрясение (СЛ 25), массовый приворот (чудовище) (СЛ 25).

Подготовленные заклинания (УЗ 16):

8 — землетрясение (СЛ 25), огненная буря (СЛ 25).

7 — регенерация (2), святое слово (СЛ 24).

6 — высшее рассеивание магии, изгнание (СЛ 23), исцеление, массовое исцеление серьёзных ранений (СЛ 23).

5 — планарный переход (СЛ 22), праведная мощь, разрушение чар, рассеивание зла (2, СЛ 22).

4 — возвращение (СЛ 21), защита от смерти, нейтрализация яда (СЛ 21), призыв чудовища IV.

3 — дневной свет, исцеление тяжёлых ранений (2), призыв чудовища III, стена ветра, сфера прозрения.

2 — исцеление серьёзных ранений (2), медвежья стойкость (2), настройка оружия (2), орлиное великолепие.

1 — благословение (2), исцеление лёгких ранений (4), щит веры.

0 (неограниченно) — благо, обнаружение магии, очищение еды и питья, первая помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 19, Вын: 24, Инт: 22, Мдр: 25, Хар: 24.

БМА: +17; МБМ: +26; ЗБМ: 40.

Черты: Бой вслепую, Бойня, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +24, Внимание +27, Дипломатия +27, Запугивание +27, Знание (история) +23, Знание (планы) +26, Знание (религия) +26, Лечение +24, Полёт +26, Проницательность +27, Ремесло (одно любое) +26, Скрытность +20.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: смена формы (иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой добрый план.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: удвоенные (+3 священный двуручный меч).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: планетары могут творить сакральные заклинания как жрецы 16 уровня. Они не получают доступа к сферам или иным способностям жреца.

Планетары — генералы небесных армий. Рост обычного планетары составляет 9 футов, а вес — 500 фунтов. Хотя планетары и понимают значение дипломатии, они в основном сосредоточены на битвах и искоренении зла, поэтому планетар скорее предпочтёт возглавить атаку на армию бестий, нежели сесть за стол переговоров.



АНГЕЛ, СОЛЯР

У этого гуманоидного исполина три пары белоснежных крыльев и сияющие жёлтые глаза, а кожа имеет металлический отлив.

СОЛЯР

КО 23



Опыт 819200

Нейтральное доброе крупное потустороннее существо (ангел, добрый, экстрапланарный).

Иници.: +9; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов, обнаружение силков и ям, определение мировоззрения (зло), сумеречное зрение; Внимание +33.

Аура: защитная аура.

ЗАЩИТА

КБ: 44, касание 11, врасплох 42 (+14 броня, +19 естественная броня, +1 Лвк, +1 уклонение, -1 размер); +4 (отражение) против зла. ПЗ: 363 (22d10+242); регенерация 15 (злые артефакты и эффекты, заклинания с дескриптором «зло»).

Стойкость +25, Реакция +14, Воля +23; +4 против яда, +4 (сопротивляемость) против зла.

СУ: 15/эпическое и зло; Невосприимчивость: кислота, окаменение, холод; Устойчивость: огонь 10, электричество 10; УкМ: 34.

АТАКА

Скорость: 50 футов, полёт 150 футов (хорошая маневренность); 35 футов, полёт 100 футов (безупречная маневренность) в доспехах.

В ближнем бою: +5 пляшущий двуручный меч +35/+30/+25/+20 (3d6+18) или крушащий удар +30 (2d8+13).

Дистанционная: +5 композитный длинный лук (рейтинг силы +9) +31/+26/+21/+16 (2d6+14 и стрела истребления).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов. Псевдозаклинания (УЗ 20):

Постоянные — выявление лжи (СЛ 21), истинное зрение, обнаружение силков и ям, определение мировоззрения (зло).

Неограниченно — божественное откровение, вечный свет, волна усталости, высшее рассеивание магии, заключение (СЛ 26), исцеление от болезней, невидимость (только на себя), низшее восстановление, оживить предметы, помощь, призыв чудовища VII, пространственный якорь, разговор с мёртвым (СЛ 20), священный гнев (СЛ 21), снятие проклятия, умиротворение, устойчивость к стихии.

3 / день — волна бессилия, воскрешение, землетрясение (СЛ 25), излечение, массовый приворот (чудовище) (СЛ 25), постоянство, стена лезвий (СЛ 23).

1 / день — высшее восстановление, желание, радужные брызги (СЛ 24), слово силы: слепота, слово силы: смерть, слово силы: шок.

Подготовленные заклинания (УЗ 20):

9 — буря возмездия (СЛ 27), выход в Эфир, массовое излечение, чудо.

8 — аура святости (2, СЛ 26), массовое исцеление критических ранений (2), огненная буря (СЛ 26).

7 — вердикт (СЛ 25), регенерация, святое слово (СЛ 25), уничтожение (СЛ 25), эфирная прогулка.

6 — изгнание (СЛ 24), массовое исцеление серьёзных ранений, пир героев, слово возвращения, упокоение нежити (СЛ 24).

5 — дыхание жизни, планарный переход (СЛ 23), праведная мощь, разрушение чар, рассеивание зла (СЛ 23), символ сна (СЛ 23).

4 — возвращение (СЛ 22), защита от смерти, исцеление критических ранений (3), нейтрализация яда (2, СЛ 22).

3 — дневной свет, защита от стихии, исцеление тяжёлых ранений, магический круг против зла, молебен, стена ветра, сфера прозрения.

2 — бычья сила, исцеление серьёзных ранений (2), медвежья стойкость, настройка оружия, орлиное великолепие, освящение.

1 — благословение, исцеление лёгких ранений (3), милость божества, щит веры, щит энтропии.

0 (неограниченно) — благо, обнаружение магии, очищение еды и питья, первая помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 20, Вын: 30, Инт: 23, Мдр: 27, Хар: 25.

БМА: +22; МБМ: +32; ЗБМ: 48.

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Подвижность, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Убийственная меткость, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +33, Выживание +31, Дипломатия +32, Знание (история) +31, Знание (планы) +31, Знание (природа) +31, Знание (религия) +31, Колдовство +31, Полёт +32, Проницательность +33, Ремесло (одно любое) +31, Скрытность +21.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: смена формы (иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой добрый план.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: удвоенные (+5 полный латный доспех, +5 пляшущий двуручный меч, +5 композитный длинный лук (рейтинг силы +9)).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: соляры могут творить сакральные заклинания как жрецы 20 уровня. Они не получают доступа к сферам или иным способностям жреца.

Стрела истребления (Св): луку соляра не требуются боеприпасы, поскольку он при натягивании создаёт стрелу истребления по выбору соляра.

Соляры — величайшие из ангелов, которые обычно действуют как ближайшие сподвижники своего божества или борются за благое дело, которое принесёт пользу целому миру или плану. Обычно соляр выглядит похоже на человека, но некоторые напоминают представителей других гуманоидных народов или, в редких случаях, принимают самые необычные формы. Рост соляра составляет примерно 9 футов, а вес — 500 фунтов. Из отличительных особенностей соляра можно отметить серебристую или золотистую кожу и властный голос, которому нельзя не подчиниться.

В распоряжении соляра находится целый арсенал магических способностей и могущественных заклинаний жреца, поэтому он в одиночку может противостоять ужасному злу. Среди небожителей соляры считаются лучшими следопытами, ведь самые искусные из них способны выследить исчадие ада, пролетавшее через Астральный план несколько дней назад, по оставленным в воздухе следам. Некоторые соляры посвящают себя истреблению чудовищ и охотятся на опасных бестий и нежить, к которой относятся пожиратели, ночные

карги и тени, а также исчадия ада, совершая вылазки на злые планы и план Негативной энергии, чтобы уничтожить этих созданий на корню, прежде чем они нанесут смертным какой-либо вред. Некоторые из старейших соляров преуспели в этом деле и присвоили названия вымерших созданий к своему титулу истребителя тварей.

Соляры обычно выступают в роли защитников, охраняющих фундаментальные основы мира или предметы и существ огромной важности. В одном из миров отряд соляров защищает проводники солнечной энергии от нападков злых народов вроде дроу, стремящихся погасить солнце и погрузить мир в вечную тьму. В другом мире семеро соляров охраняют семь цепей, удерживающих злых богов, заточённых в демиплане-тюрьме. В третьем же мире соляр, вооружённый огненным мечом, стоит на страже райских врат, следя, чтобы никто туда не проник.

В мирах, где боги не могут принять физическое воплощение, соляры выступают в роли их пророков и гуру (зачастую представляясь смертными), давая начало культам, которые вырастают, превращаясь в религии. В мирах, где правит зло, соляры становятся миссионерами, принося надежду отчаявшимся, в некоторых случаях принимая мученическую смерть, чтобы высвобожденная после смерти священная энергия разлилась по миру и приумножилась в сердцах будущих великих героев.

Хоть соляры и не являются божествами, по силе они сравнимы с полубогами, поэтому их можно встретить в качестве советников у молодых или не очень могущественных божеств. В ряде политеистических религий смертные поклоняются одному или нескольким солярам как ипостасям или ликам истинного божества (с позволения этого божества, разумеется) или считают известных соляров детьми, спутниками, возлюбленными или супругами божества (которыми они вполне могут и оказаться, в зависимости от того, о каком божестве речь).

В отличие от прочих ангелов, большинство соляров сотворены из сплава добрых душ и чистой божественной энергии, чтобы служить непосредственно богам, однако всё больше и больше этих могучих ангелов — бывшие планетары и дэва, ставшие солярами в награду за свои заслуги. Исключительно редкие и сильные добрые души сразу возвышаются, становясь солярами. Старейшие соляры появились задолго до смертных и являются первыми творениями богов. Эти удивительные существа — пример для подражания всех ангелов. Они редко общаются со смертными, ведь всё их внимание сосредоточено на защите или разрушении абстрактных понятий, таких как гравитация, энтропия, тёмная материя или первозданное зло.

Соляры, проводящие много времени на Материальном плане, особенно в облике смертного, иногда являются причиной рождения полунебожителей или аасимаров в семьях смертных, как в результате романтических похиждений, так и в результате близости смертных к источнику божественной энергии в лице соляра. Дети соляров — явление крайне редкое, и вынашивает их обязательно смертная мать: хоть соляры и могут принимать обличье обоих полов, боги не даровали им возможности выносить и родить ребёнка. Именно это обстоятельство и заставляет соляра искать себе смертную возлюбленную. Поскольку прочие соляры относятся к идее зачатия ребёнка со смертной с крайним неодобрением, отец-соляр крайне редко вмешивается в судьбу матери и ребёнка, чтобы не скомпрометировать ни себя, ни свои обязанности. Тем не менее соляры наблюдают за жизнью своих отпрысков, и в час опасности они могут даже вмешаться, чтобы помочь одному из детей, но делают это незаметно и непостижимо.

Все ангелы уважают силу и мудрость соляров, и хотя эти могущественнейшие создания привыкли действовать в одиночку, они порой выступают в роли архистратигов, направляя армии, во главе которых стоят планетары, в наступление на легионы Преисподней или орды Бездны.



АНКЕГ

Это шестиногое чудовище, похожее на жука, класает жвалами, с которых капает едкая зелёная слюна.

АНКЕГ

КО 3



Опыт 800

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +0; Восприятие: виброслуховательность 60 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 9, врасплох 16 (+7 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 28 (3d10+12).

Стойкость +6, Реакция +3, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укус +5 (2d6+4, 1d4 урона кислотой и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: кислотный плевком.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 1, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +3; МБМ: +7 (+11 при захвате); ЗБМ: 17 (25 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Лазание +8.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3-6).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотный плевком (Экс): один раз в 6 часов анкег может выпустить 30-футовую линию кислоты. Существа, поражённые плевком, получают 4d4 урона кислотой (испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает этот урон вдвое). После применения этой атаки анкег не может использовать её повторно в течение 6 часов, и в это время его укусы не наносят дополнительный урон кислотой. В результате анкег плюётся кислотой только тогда, когда он испуган или раздражён, чаще всего — в случаях, когда у него остаётся меньше половины здоровья или ему не удалось схватить врага. СЛ испытания зависит от Выносливости анкега.

Анкеги — частая напасть всех сельских местностей мира, ведь эти огромные, размером с лошадь, землекопы избегают густонаселённых мест вроде городов, но их пристрастие к мясу гуманоидов и домашнего скота не позволяет им обитать в безлюдной глуши. Обычно они живут недалеко от сельскохозяйственных угодий, поскольку в мягкой земле им проще прокапывать ходы. Ходят слухи, что в далёких пустынях существуют огромные анкеги, которые, скорее всего, вынуждены питаться гигантскими скорпионами и верблюдами и, ввиду удалённости места обитания, редко попадают на глаза (пустынный анкег — огромный усиленный анкег).

В бою анкег прежде всего полагается на укусы. При сражении

с несколькими противниками анкег зачастую хватает одного из них и пытается отступить, зарывшись в землю. Утащенное под землю существо не задыхается (анкегу тоже нужно дышать, поэтому прокапываемые ходы достаточно пористые), но зачастую бывает съедено заживо прежде, чем ему придут на помощь.

Анкеги роют при помощи ног и жвал, быстро прокапываясь сквозь рыхлую почву, песок, галечник и подобные породы, но в твёрдый камень зарыться они не могут. Анкеги могут прокапывать целые тоннели, периодически останавливаясь и укрепляя стенки более густой и менее едкой слюной. Если анкег хочет вырыть постоянный тоннель, он должен двигаться вдвое медленнее. Стандартный тоннель, прокопанный анкегом, имеет почти круглое сечение, диаметр 10 футов и длину от 60 до 150 футов ([1d10+5]×10). На одной территории может существовать несколько гнёзд анкегов, обитатели которых создают хитросплетённые сети ходов под пашнями, что порой вызывает обвал грунта в местах наиболее активного рытья.

Хоть анкеги и напоминают гигантских пауков, они гораздо умнее их, поэтому, когда за дело берётся талантливый тренер, из них выходят выючные животные или скакуны. Разумеется, даже у «одомашненного» анкега остаётся привычка плевать кислотой от испуга, поэтому в населённой местности их использование как минимум небезопасно. Дикие народы: хобгоблины, троглодиты и в особенности орки — широко используют анкегов как сторожевых, а временами и домашних животных.



АРХОНЫ

Архоны — народ потусторонних существ, обитающих на Небесах. Это добрые и принципиальные существа, в чьи обязанности входит как защита родного плана, так и охрана безгрешных и добрых существ. Они являются заклятыми врагами дьяволов, демонов и бестий, всякий раз обороняя родной дом от нападений тварей с Нижних планов.

Обитатели Небес появляются на свет из почвы и облаков этого плана, воплощаясь в реальность под действием сверхъестественных энергий священной горы, веры добрых смертных и преображения добродетельных духов. Каждый архон начинает своё существование как архон-светоч или один из духов-прислужников, постепенно набирая силу и опыт, помогая силам добра. За действиями архонов наблюдают милосердные наставники и капитаны небесных армий, поэтому духи получают поощрение и поддержку в реализации их врождённого желания распространять мир, доброту, честность и справедливость, особенно на Материальном плане. Чтобы достичь желаемого, архоны всех мастей часто ведут себя подобно странствующим рыцарям, путешествуя по различным мирам и измерениям, помогая творить добро и поощряя отважные деяния.

Вместо того чтобы исправлять содеянное смертными, эти добродетельные существа предпочитают наставлять их на путь чести и искренности, справедливо полагая, что только так те смогут научиться делать правильный выбор и освободиться от оков зла, ведь в будущем это позволит проще противостоять искушению и подготовит почву для искупления грехов. Таким образом, большинство архонов едва уловимо взаимодействуют со смертными, получая особое удовольствие в утешении и облегчении страданий ничего не подозревающих существ.

В сражениях с ордами тварей с Нижних планов обитатели Небес предпочитают кардинально иной подход: армии архонов нерушимой стеной встают на пути полчищ Преисподней, Абаддона и Бездны, сходясь с ними как в экстрапланарных битвах, так и в сражениях на Материальном плане. Эти столкновения могут выглядеть и как битва огромных армий за один из множества планов, и как появление одинокого архона в мире смертных с целью помешать распространению зла. В подобных случаях архоны предпочитают прямое столкновение с противником, если посчитают его целесообразным. В случае же превосходящей численности противника они всячески пытаются уравнять силы (обычно используя тактику внезапных атак и отхода либо изматывая противника магией, прежде чем вступить в бой). Благодаря врождённой способности к телепортации, они внезапно исчезают и появляются вновь, зачастую с подкреплением, заставляя врага врасплох. Эти принципиальные существа ведут себя справедливо даже по отношению к противнику, но они отнюдь не глупы и вовсе не безэмоциональны, поэтому мало кто решается навлечь на себя гнев Небес.

Хоть архоны и считаются поборниками добра, они нетерпимы к тем, кто не следует традициям. Жестокая

СВЕТОЗАРНЫЕ ВЛАДЫКИ АРХОНОВ

В число светозарных владык, защитников добра, правящих священными мирами, входит множество архонов. Эти уникальные создания вышли за пределы возможностей своего вида, превзойдя менее могущественных собратьев, но продолжают творить добро и справедливость, направляя смертных незримой рукой и вставая во главе небесных воинств в битве против тех, кто посмел посягнуть на добро и порядок. Ниже приведены имена самых почитаемых архонов, входящих в число светозарных владык.

Астерия, Бесконечный порядок
Деллона, Воительница
Инанна, Небесная принцесса
Косидий, Сокольник
Лугус, Трёхликий
Огун, Огонь и железо
Оро, Небесное пламя
Радигост, Дары приносящий
Сварожич, Пламенный лик
Тамине, Раненая мать
Танит, Хранитель жизни
Хорс, Морозное солнце
Шив, Осиротелый владыка
Эрлан-шэнь, Всевидящий

диктатура воспринимается архоном как зло, но революция и бунты, с его точки зрения, являются неподходящим способом решения проблемы. В постоянной борьбе за добро и мир не следует забывать про закон и порядок, поскольку от хаоса и беззакония (пусть даже и непреднамеренного) в любом случае пострадают невинные. Назначение законов Небес — сокращение косвенного ущерба от боевых действий. Несмотря на то, что из-за этого военные кампании неизбежно затягиваются, архоны отмечают, что в результате их победы долговременны.

Из-за строгого следования законам и традициям архоны зачастую оказываются вовлечены в конфликт с хаотичными добрыми существами, в частности с азатами. С точки зрения архонов, азаты взбалмошные, нетерпеливые и предпочитают действовать, не думая о возможных последствиях, а это может принести больше вреда, чем пользы. Несмотря на то, что противодействие хаотичным азатам — необходимый шаг, архонам оно не приносит ни малейшего удовольствия, поэтому они пытаются всячески сократить продолжительность возникающих конфликтов. К несчастью, своевольные и эмоциональные азаты славятся своей долгой памятью на обиды, поэтому большинство архонов при общении с азатами стараются быть лаконичными и невозмутимыми.

Архоны говорят на драконьем, дьявольском и небесном языках, а также могут общаться с любым существом при помощи способности истинная речь. Особенности архонов перечислены на стр. 312. У многих архонов есть и другие способности, зависящие от положения, которое они занимают в армии Небес.

АРХОН-ГЛАШАТАЙ

Это стройное и грациозное существо с кожей цвета мрамора источает спокойствие, паря на распахнутых белоснежных крыльях.

АРХОН-ГЛАШАТАЙ

КО 14



Опыт 38400

Принципиальное доброе среднее потустороннее существо (архон, добрый, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +22.

Аура: аура угрозы (СЛ 22), магический круг против зла.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 13, врасплох 24 (+14 естественная броня, +3 Лвк); +2 (отражение) против зла.

ПЗ: 175 (14d10+98).

Стойкость +16, Реакция +9, Воля +14; +4 против яда, +2 (сопротивляемость) против зла.

СУ: 10/зло; Невосприимчивость: окаменение, электричество; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +4 двуручный меч +23/+18/+13 (2d6+11 / 19-20).

Особые атаки: трубный глас.

Псевдозаклинания (УЗ 14):

Постоянные — магический круг против зла.

Неограниченно — вечный свет, высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), определение мировоззрения (зло), помощь, сообщение.

Подготовленные заклинания (УЗ 14):

7 — массовое исцеление тяжёлых ранений (2).

6 — изгнание (СЛ 21), излечение (2).

5 — возвращение к жизни, массовое исцеление лёгких ранений, планарный переход (СЛ 20), рассеивание зла (СЛ 20).

4 — божественная мощь, возвращение (СЛ 19), невосприимчивость к заклинаниям, нейтрализация яда (СЛ 19).

3 — волшебное одеяние, дневной свет, защита от стихии, исцеление тяжёлых ранений, сфера прозрения.

2 — бычья сила, исцеление серьёзных ранений (2), низшее восстановление (2), освящение, совиная мудрость.

1 — благословение, исцеление лёгких ранений (3), милость божества, убежище (СЛ 16), щит веры.

0 (неограниченно) — благо, обнаружение магии, очищение еды и питья, первая помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 17, Вын: 25, Инт: 16, Мдр: 20, Хар: 17.

БМА: +14; МБМ: +19; ЗБМ: 32.

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Бойня, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Убедительность, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +22, Дипломатия +24, Дрессировка +20, Знание (религия) +20, Изворотливость +17, Исполнение (духовные инструменты) +20, Полёт +24, Проницательность +24, Скрытность +20.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Небеса).

Численность: одиночка, пара или отряд (3-5).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: архоны-глашатаи могут творить сакральные заклинания как жрецы 14 уровня. Они не получают доступа к сферам или иным способностям жреца.

Трубный глас (Св): все существа, кроме архонов, находящиеся в радиусе 100 футов от глашатая, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 19 или быть парализованными на 1d4 раунда. СЛ испытания зависит от Харизмы архона-глашатая. В качестве свободного действия архон может повелевать своему рогу превратиться в +4 двуручный меч. Вне рук архона рог становится бесполезным куском металла.

Архоны-глашатаи занимают роль посланников добрых божеств и могущественных небожителей, выступая в авангарде небесных армий и поднимая небесные легионы на очередную битву. Когда принципиальные добрые божества хотят напрямую обратиться к смертным, они используют архонов-глашатаев в качестве посредников. Голоса этих архонов чисты и музыкальны, а глаза абсолютно белые и не имеют зрачков.

У каждого из глашатаев при себе имеется сверкающая труба или рог, обычно украшенный штандартом их повелителя. При помощи этого духового инструмента они не только исполняют чудесную музыку, но и подают сигналы другим архонам, парализуют врагов и защищают невинных.



АРХОН-ГОНЧАЯ

Ухоженный внешний вид и блестящий двуручный меч говорят о том, что этот собакоглавый гуманоид — крайне необычное существо.

АРХОН-ГОНЧАЯ

КО 4



Опыт 1200

Принципиальное доброе среднее потустороннее существо (архон, добрый, принципиальный, экстрапланарный).

Иници.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, *определение мировоззрения (зло)*, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

Аура: аура угрозы (СЛ 16), *магический круг против зла*.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 10, врасплох 19 (+9 естественная броня); +2 (отражение) против зла.

ПЗ: 39 (6d10+6).

Стойкость +6, **Реакция** +5, **Воля** +5; +4 против яда, +2 (сопротивляемость) против зла.

СУ: 10/зло; **Невосприимчивость:** окаменение, электричество; **УКМ:** 15.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +8 (1d8+3), крушащий удар +8 (1d4+1) или искусно сделанный двуручный меч +9/+4 (2d6+3), укус +3 (1d8+2).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Постоянные — *магический круг против зла*, *определение мировоззрения (зло)*.

Неограниченно — вечный свет, высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *помощь*, *сообщение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 10, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +6; МБМ: +8; ЗБМ: 18.

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +9, **Внимание** +10, **Выживание** +14, **Запугивание** +10, **Проницательность** +10, **Скрытность** +13; **Модификаторы народа:** +4 к Скрытности, +4 к Выживанию.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: смена формы (облик зверя II).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Небеса).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–5).

Сокровища: обычные (искусно сделанный двуручный меч, другие сокровища).

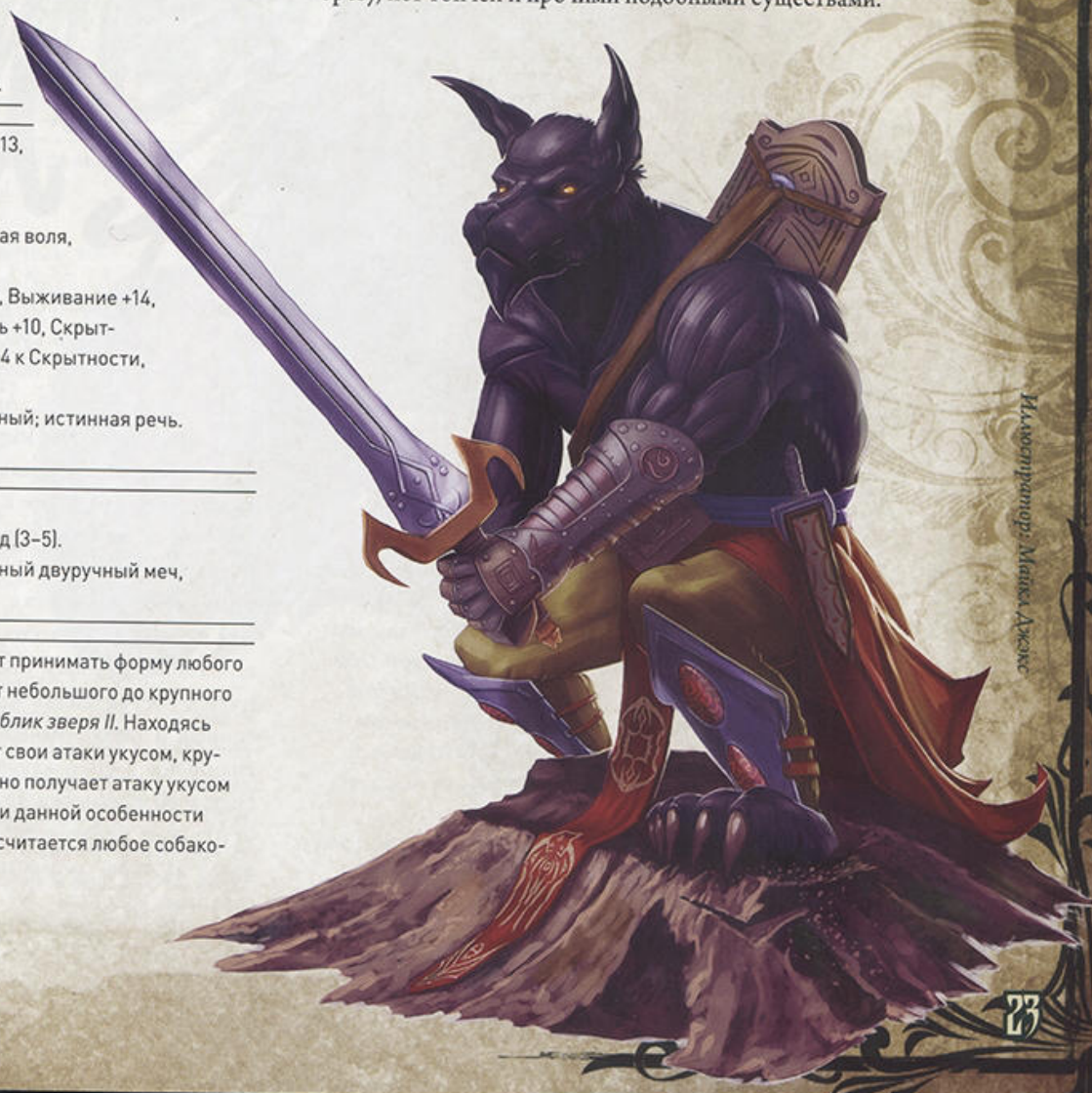
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Смена формы (Св): архон-гончая может принимать форму любого представителя семейства псовых от небольшого до крупного размера, как если бы он применял *облик зверя II*. Находясь в таком облике, архон-гончая теряет свои атаки укусом, крушащим ударом и двуручным мечом, но получает атаку укусом выбранного облика. При применении данной особенности представителем семейства псовых считается любое собако- или волкоподобное животное.

Архоны-гончие выглядят как мускулистые люди с головами волков или собак. Они крайне хорошо подготовлены и в бою обычно полагаются на двуручный меч, хотя своим естественным оружием они владеют ничуть не хуже. Эти архоны ненавидят убивать смертных и по возможности стремятся обезоружить и обездвигнуть даже злодеев, но к бестиям и безнадежно злым существам не проявляют ни малейшей жалости.

Архоны-гончие — дисциплинированные солдаты и стражи. Добрые божества периодически приставляют их к охране мест и существ, представляющих для богов особый интерес. Эти тайные защитники в облике невзрачной, но дружелюбной дворняги могут следовать за подопечным или находиться на посту годами, ничем не выдавая себя.

В армиях Небес гончие-паладины обычно занимают посты капитанов и рыцарей. Они возглавляют вылазки на территории бестий, нанося удары по демоническим крепостям или освобождая плененных ночными каргами. Участие в подобных миссиях — причина того, что на Нижних планах архоны-гончие встречаются чаще прочих небожителей, и стаи быстроногих волков периодически приходят на помощь путешественникам, заблудившимся в этих мирах. Архоны-гончие люто ненавидят бестий, напоминающих собак (пусть и отдаленно), и могут даже нарушить приказ, чтобы безжалостно расправиться с баргестом, глабрезу, йет-гончей и прочими подобными существами.



АРХОН-СВЕТОЧ

Этот парящий шар бесшумно и грациозно плывёт по воздуху, излучая тёплый и успокаивающий свет.

АРХОН-СВЕТОЧ

КО 2



Опыт 600

Принципиальное доброе небольшое потустороннее существо (архон, добрый, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +4.

Аура: аура угрозы (СЛ 13).

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, враспloh 15 (+4 естественная броня, +1 размер); +2 (отражение) против зла.

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +0; +4 против яда, +2 (сопротивляемость) против зла.

СУ: 10/зло; Невосприимчивость: окаменение, электричество.

АТАКА

Скорость: полёт 60 футов (безупречная маневренность).

Дистанционная: 2 луча света +3 (дистанционная атака касанием, 1d6).

Псевдозаклинания (УЗ 3):

Неограниченно — вечный свет, высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), определение мировоззрения (зло), помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 11, Вын: 12, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 10.

БМА: +2; МБМ: -4; ЗБМ: 6.

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Дипломатия +5, Знание (планы) +3, Полёт +14, Проницательность +5.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: гештальт.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Небеса).

Численность: одиночка, пара или отряд (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гештальт (Св): в качестве действия

полного хода девять архонов-светочей могут слиться в одно крупное существо, более могущественное, чем его составляющие, вместе взятые. Гештальт выглядит как смерч, состоящий из танцующих огоньков, и обладает всеми особенностями и способностями крупного элементаля воздуха, а также следующим: подтипами «архон», «добрый» и «принципиальный»; особенностями архонов (аура угрозы СЛ 16); 2 луча света (2d6); СУ 5/зло и магия. Архоны могут удерживать эту форму в течение 2d4 раундов. Когда гештальт вновь разделяется на самостоятельных архонов-светочей, его оставшиеся ПЗ делятся между ними поровну. Если на момент разделения у гештальта было меньше 9 ПЗ, часть архонов погибает.

Луч света (Экс): архон-светоч может поражать врагов лучами света. Лучи игнорируют любое СУ цели и имеют максимальную дальность 30 футов.

Архоны-светочи дружелюбны и любопытны, поэтому охотно общаются с другими существами и стремятся им помочь. Сам архон представляет собой бесплотную, тускло светящуюся сферу, и хоть он и может физически взаимодействовать со своим окружением (исключительно при помощи силы воли), этого недостаточно, чтобы оказать хоть какую-либо помощь в большинстве задач, где требуется применение силы. Светочи очень проворны, поэтому из них выходят превосходные разведчики (в местностях, где летающие огоньки — обычное дело) и гонцы, а при необходимости отряд таких архонов вполне способен заставить врага враспloh. Несмотря на внешне уязвимый вид, нанести архону вред способны лишь самые злые существа.

Архон-светоч постоянно излучает свечение, по яркости сравнимое с факелом, и может изменять его цвет и яркость, что зачастую и делает к всеобщему удовольствию, переливаясь различными цветами и подмигивая в такт музыке или просто так.

Голоса большинства светочей подобны отражённому эху, а их тембр варьируется от печального шёпота до торопливого чириканья. Обычно свечение этих архонов колеблется, дополняя слова и интонации, отчего речь перемежается яркими вспышками или мягким мерцанием. Архон-светоч может пригласить свой свет до яркости свечи на 1 раунд, для этого требуется быстрое действие. Полностью

погасить этот свет способна лишь смерть.

Эти существа не испытывают голода или потребности во сне, поэтому зачастую исполняют роль дозорных или стражей. Архоны-светочи освещают многие поселения небесных миров, заменяя обычное или магическое освещение и одновременно выступая тайными часовыми, всегда готовыми к нападению злых сил.

Светочи невелики размером, но крайне подвижны и энергичны, поэтому в небесных армиях им отведена роль войск поддержки, подавляющих слабых противников числом или массово телепортирующихся в тыл врага, чтобы помешать подходу подкрепления или отрезать путь к отступлению. Крохотные архоны любят работать сообща и знают, что их сила в числе, поэтому, будучи загнанными в угол, сливаются в гештальт, обретая новые силы и возможности. Большую часть светочей полностью устраивает их существование, но некоторые получают награду за свою доблесть, преобразаясь в более могущественных архонов.



БАГБЕР

Маленькие молочно-белые глаза этого существа вспыхивают предвкушением грядущих страданий жертвы, когда оно заносит шипастую булаву.

БАГБЕР	КО 2
Опыт 600	
Хаотичный злой средний гуманоид (гоблиноид).	
Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +8.	
ЗАЩИТА	
КБ: 17, касание 11, врасплох 16 (+2 броня, +3 естественная броня, +1 Лвк, +1 щит).	
ПЗ: 16 (3д8+3).	
Стойкость +2, Реакция +4, Воля +1.	
АТАКА	
Скорость: 30 футов.	
В ближнем бою: моргенштерн +5 (1д8+3).	
Дистанционная: пилум +3 (1д6+3).	
ПАРАМЕТРЫ	
Сил: 16, Лвк: 13, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 10, Хар: 9.	
БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 16.	
Черты: Внушительный вид, Эксперт (Внимание).	
Навыки: Внимание +8, Запугивание +7, Скрытность +10;	
Модификаторы народа: +4 к Запугиванию, +4 к Скрытности.	
ОС: слезка.	
Языки: всеобщий, гоблинский.	
ЭКОЛОГИЯ	
Среда обитания: горы с умеренным климатом.	
Численность: одиночка, пара, банда (3–6) или отряд (7–12, 2 бойца 1 уровня и 1 вождь 3–5 уровня).	
Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, лёгкий деревянный щит, моргенштерн, 3 пилума, другие сокровища).	
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	
Слезка (Экс): Внимание и Скрытность всегда являются классовыми навыками для багберов.	

Багбер — крупнейший представитель го-блиноидов, неуклюжий, но рослый (как минимум на голову выше обычного че-ловека) дикарь. По натуре багберы — одиночки, предпочитающие жить и убивать так, как им вздумается, не связывая себя узами оседлости, но достаточно часто небольшие груп-пы этих существ координируют действия или обитают в племенах гоблинов или хобгоблинов, где исполняют роль палачей или элитных стражей. Багберы не живут поселе-ниями, как гоблины, и не имеют подо-бия государства, как хобгоблины, пред-почитая избегать связанной с этим суматохи, которая не-избежно мешала бы получать удовольствие от их любимых занятий — убийств и пыток. Больше всего багберы любят охотиться на людей, плоть которых составляет основу их ра-циона. Багберы часто отрезают пальцы и уши жертв, делая из них украшения, которые с удовольствием носят.

Багберы, обратившиеся в религию, поклоняются богам убийства и насилия, среди которых отдают предпочтение демоническим владыкам.

Обычный багбер имеет рост 7 футов и весит 400 фунтов.

ПРИРОДА ГОБЛИНОИДНОГО ЗЛА

Несмотря на незначительную схожесть гоблинов, хоб-гоблинов и багберов, эти народы олицетворяют собой разные грани зла. Зло хобгоблинов упорядоченно, орга-низовано и имеет чёткую структуру: армии, отряды, де-спотические государства. Гоблины представляют собой изначальное зло: они жестоки, беспринципны и творят зло ради веселья, издеваясь над любым, даже если это их сородич. Но зло, олицетворяемое багбером, самое жуткое, ведь эти существа сделают что угодно, лишь бы удовлетво-рить свою тягу к убийствам и разрушению, причиняя стра-дания и боль самыми жестокими способами. Хобгоблины убивают ради поддержания порядка и традиций, гоблины убивают ради веселья, но когда за дело берётся багбер, он убивает тогда и только тогда, когда убедится, что самую не-выносимую боль он причинит тому, к кому даже не прикос-нётся, ведь для багбера суть убийства — не смерть жертвы, а страдания её близких.



Иллюстратор: Эндрю Хор

БАЗИДИРОНД

Организм этого странного растения состоит из четырёх напоминающих паучьи лапы побегов, длинных жгутиков зелёного цвета и колоколовидной шляпки, заполненной спорами.

БАЗИДИРОНД

КО 5



Опыт 1600

Нейтральное среднее растение.

Иниц.: +1; Восприятие: виброслухователность 30 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 11, врасплох 17 (+7 естественная броня, +1 Лвк). ПЗ: 52 (7d8+21).

Стойкость +8, Реакция +3, Воля +2.

Невосприимчивость: особенности растений, холод.

Слабые стороны: зимняя спячка.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +10 (1d8+7 и споры).

Особые атаки: галлюциногенное облако, споры.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 13, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +5; МБМ: +10; ЗБМ: 21 (25 против сбивания с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья, кроме холодных.

Численность: одиночка, пара или роща (3–8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Галлюциногенное облако (Экс): один раз в минуту базидиронд может в качестве основного действия выпустить облако невидимых спор в радиусе 20 футов вокруг себя. Все существа, попавшие в облако, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 16 или попасть под действие сильного галлюциногена на всё время нахождения в облаке плюс ещё 1d4 раунда после выхода из него. Испытание Стойкости проводится каждый раунд, пока существо находится в области действия. Галлюциногенное облако рассеивается через 5 раундов, но сильный ветер развеивает его сразу. СЛ испытания зависит от Выносливости базидиронда. Чтобы определить, какая именно галлюцинация возникает в каждом раунде, бросьте 1d6 и сверьтесь с таблицей.

d6 Галлюцинация

- 1 Вы погружаетесь в зыбучий песок! Распластайтесь по земле и проведите раунд, размахивая руками и ногами в попытке удержаться на плаву.
- 2 Вас окружают пауки! Потратьте действие полного хода, атакуя оружием пол вокруг себя.
- 3 Предмет, который вы держали в руках, превратился в гадуку! Бросьте его на пол и потратьте раунд, убегающий от него на полной скорости.
- 4 Вы задыхаетесь! Замрите и проведите 1 раунд, задерживая дыхание и хватаясь за горло.
- 5 Вы уменьшились в 10 раз! Не совершайте действий в течение 1 раунда, чтобы чудовища вас не заметили.
- 6 Вы плаваетесь! Вцепитесь в себя руками в попытках удержать форму и не совершайте действий в течение 1 раунда.

Зимняя спячка (Экс): базидиронд невосприимчив к урону холодом, но любой эффект холода замедляет его на 1d4 раунда (аналогично заклинанию замедление), во время которых он не может применять споры или галлюциногенное облако.

Споры (Экс): любое существо, попавшее под крушащий удар базидиронда, осыпано спорами и должно пройти испытание Стойкости со СЛ 16, иначе споры оседают на его коже и укореняются в лёгких. СЛ испытания зависит от Выносливости базидиронда.

Базидирондские споры: болезнь — дыхание; Испытание:

Стойкости со СЛ 16; Частота: 1 / раунд до 6 раундов;

Действие: 1d2 урона Вын; Лечение: 1 испытание.

Это смертоносное растение получает питательные вещества, впитывая богатые минералами жидкости и одинаково поглощая как стекающую по стенкам пещеры воду, так и свежую кровь. Некоторые из подземных обитателей используют базидирондов как стражей, снабжая их живительной влагой, хотя подобное соседство и чревато опасностью пасть жертвой растения, оказавшись у него на пути.



БАРГЕСТ

Передние конечности этой рычащей волкоподобной твари напоминают скорее руки, нежели лапы.

БАРГЕСТ

КО 4

Опыт 1200

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (злой, перевертыш, принципиальный, экстрапланарный).
Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 12, врасплох 15 (+5 естественная броня, +2 Лвк).
ПЗ: 45 (6d10+12).
Стойкость +6, Реакция +7, Воля +7.
СУ: 5/магия.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: укус +10 (1d6+4), 2 удара когтями +10 (1d4+4).
Особые атаки: пожирание.
Псевдозаклинания (УЗ 6):
Неограниченно — левитация, мерцание, перенаправление.
1 / день — дверь в пространстве, приворот (чудовище) (СЛ 16), сокрушительное отчаяние (СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 14.
БМА: +6; МБМ: +10; ЗБМ: 22 (26 против сбивания с ног).
Черты: Боевые рефлексы, Внушительная стойкость, Улучшенная инициатива.
Навыки: Акробатика +11, Блеф +11, Внимание +11, Выживание +11, Дипломатия +11, Запугивание +11, Проницательность +11, Скрытность +11.
Языки: всеобщий, гоблинский, дьявольский.
ОС: смена формы (гоблин или волк, полиморф).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.
Численность: одиночка или культ (1 и племя гоблинов).
Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пожирание (Св): один раз в месяц баргест может, совершив действие полного хода, сожрать труп незлого гуманоида, чтобы получить пункт роста. Баргест получает бонус +1 к проверкам попадания и навыков, испытаниям и МБМ и +5 к максимуму ПЗ за каждый накопленный пункт роста. КО баргеста и его УЗ для псевдозаклинаний увеличиваются на 1 за каждые 2 пункта роста. Когда баргест накапливает 4 пункта роста, он сбрасывает кожу и становится высшим баргестом (и использует его параметры), теряя все накопленные пункты роста (и связанные с ними бонусы).

Баргесты считаются потусторонними родичами гоблиноидов и посещают Материальный план лишь с целью кормёжки. Пожирая тела невинных, они становятся всё сильнее, пока наконец не сбрасывают кожу, превращаясь в высших баргестов. Сменив облик, они обычно находят племя гоблинов или подобных им существ, чтобы установить над ними свою власть.

ВЫСШИЙ БАРГЕСТ

КО 7

Опыт 3200

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (злой, перевертыш, принципиальный, экстрапланарный).
Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, врасплох 18 (+9 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).
ПЗ: 85 (9d10+36).
Стойкость +9, Реакция +10, Воля +10.
СУ: 10/магия.

АТАКА

Скорость: 40 футов.
В ближнем бою: укус +14 (1d8+6), 2 удара когтями +14 (1d6+6).
Псевдозаклинания (УЗ 9):
Неограниченно — левитация, мерцание, перенаправление, сфера невидимости.
1 / день — дверь в пространстве, массовая бычья сила, массовое увеличение гуманоида, приворот (чудовище) (СЛ 18), сокрушительное отчаяние (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 15, Вын: 19, Инт: 18, Мдр: 18, Хар: 18.
БМА: +9; МБМ: +16; ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).
Черты: Боевая магия, Боевые рефлексы, Внушительная стойкость, Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.
Навыки: Акробатика +14, Блеф +16, Внимание +16, Выживание +16, Дипломатия +16, Запугивание +16, Лазание +15, Плавание +15, Проницательность +16, Скрытность +10.
Языки: всеобщий, гоблинский, дьявольский.
ОС: смена формы (гоблин или волк, полиморф).



Иллюстратор: Эндрю Хоу

БЕБИЛИТ

Тёмно-синий паук размером со слона опирается на три пары задних конечностей, угрожающе подняв шипастые передние лапы, каждая из которых заканчивается огромным бритвенно-острым когтем.

БЕБИЛИТ

КО 10



Опыт 9600

Хаотичное злое огромное потустороннее существо (хаотичный, злой, экстрапланарный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 9, врасплох 21 (+13 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 150 (12d10+84).

Стойкость +15, Реакция +11, Воля +7.

СУ: 10/добро.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +19 (2d6+9 и гниль) и 2 удара когтями +19 (2d4+9 / 19-20).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +11, СЛ 23, прочность 12), пронзающий удар, срывание доспеха.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Неограниченно — планарный переход (только бебилит).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 12, Вын: 24, Инт: 11, Мдр: 13, Хар: 13.

БМА: +12; МБМ: +23; ЗБМ: 34 (46 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Акробатика +16, Внимание +16, Выживание +16, Лазание +32, Проницательность +16, Скрытность +16;

Модификаторы народа: +8 к Скрытности.

Языки: демонический (не может говорить); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка или группа (2-6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гниль (Св): укус бебилита вызывает ужасное поражение плоти, которая начинает гнить и разлагаться. Гниение начинается в раунде, когда был сделан укус, и продолжается в течение ещё 4 раундов (всего 5 раундов). Существо, поражённое гнилью, каждый раунд должно проходить испытание Стойкости со СЛ 23 или получать 2 урона Выносливости. Если поражённое существо успешно проходит два испытания подряд, оно исцеляется. Излечение также может прекратить эффект гнили. СЛ испытания зависит от Выносливости бебилита.

Пронзающий удар (Св): естественное оружие бебилита считается хаотичным и волшебным

при преодолении СУ. В сражении против существ с подтипом «демон» естественное оружие также считается добрым и сделанным из холодного железа.

Срывание доспеха (Экс): если оба удара когтями по одному врагу прошли успешно, бебилит может попытаться сорвать с атакованной цели доспех и щит, совершив свободное действие и пройдя проверку боевого маневра. При успехе бебилиту удастся сорвать с цели доспех и щит, которые падают на землю. Сорванный доспех теряет половину прочности и становится сломанным, если цель не прошла испытание Реакции со СЛ 25. СЛ испытания зависит от Силы бебилита.

Бездна — ужасное место, но даже в нём обитают хищники и дикие твари, питающиеся демонами. Самым известным из таких чудовищ является бебилит, идеально приспособленный для выслеживания и убийства демонических тварей.

Бебилиты гораздо умнее, чем кажутся, так что всем живущим крупно повезло, что этих существ интересует лишь охота на демонов, ведь будь у них чуть больше тяги к завоеваниям, благодаря способности планарный переход они могли бы представлять реальную угрозу. Бебилит — существо потустороннее и поэтому не нуждается в пище, но процесс пережевывания демонической плоти доставляет ему ни с чем не сравнимое удовольствие.



БЕХИР

Жуткую голову этой извивающейся многоногой рептилии украшают два больших закрученных рога.

БЕХИР

КО 8



Опыт 4800

Нейтральный огромный волшебный зверь.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 9, врасплох 20 (+12 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 105 (10d10+50).

Стойкость +12, Реакция +8, Воля +5.

Невосприимчивость: электричество.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (2d6+9 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (20-футовая линия, 7d6 урона электричеством, Реакция СЛ 20, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда), полосование (6 ударов когтями +14, 1d4+6), проглатывание (2d8+9 дробящего урона, КБ 16, 10 ПЗ), сдавливание (2d6+9).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 7, Мдр: 14, Хар: 12.

БМА: +10; МБМ: +18 (+22 при захвате); ЗБМ: 29 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус).

Навыки: Внимание +8, Лазание +14, Скрытность +5.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы и пустыни.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): при укусе бехир может попытаться схватить существо любого размера и применить сдавливание в этом же раунде, если атака прошла успешно. В дальнейших раундах, при условии сохранения захвата, бехир может применить полосование или проглатывание.

Вспыльчивые и жадные бехиры проводят основную часть дня, ползая среди песчаных барханов и скал, которые считают своими угодьями, и пожирая любое встреченное существо. У бехира шесть пар сильных когтистых лап, которые он почти всё время прижимает к бокам, прибегая к их помощи лишь в бою, чтобы захватить противника или догнать его, пустившись в своеобразный галоп, а также для лазания по отвесным скалам, среди которых живёт.

Длина бехира в среднем составляет 40 футов, а вес — 4 000 фунтов. В дополнение к обрамляющим голову рогам у некоторых бехиров на спине есть аккуратные шипы, расположенные вдоль хребта через равные промежутки.

Бехиры очень территориальны и страшны в гневе, но они не злы и не глупы, хотя их чрезмерный эгоцентризм и стремление заполучить всё в пределах видимости зачастую приводят к конфликтам с прочими народами. От бехира часто можно откупиться или даже договориться с ним, но для этого необходимо к нему приблизиться на достаточное расстояние, что, принимая во внимание его склонность сперва нападать, а после разбираться (в зависимости от настроения), означает, что предложение парламента должно сразу заинтересовать бехира.

Ранее часто предполагалось, что бехиры состоят в некотором родстве с синими драконами, но точную природу этой связи установить не удалось. Большинство драконов с негодованием отвергают возможность любого, пусть даже удалённого, родства с «недалёкими» бехирами, что приводит и без того вспыльчивых бехиров в неистовство. Многие бехиры смертельно ненавидят драконов и без промедления набрасываются на них, если те посмеют оказаться на территории, которую бехир считает своей.



Иллюстратор: Джейсон Энг

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

В глубине этого плавно покачивающегося в воздухе, тускло светящегося шара можно разглядеть размытые очертания, напоминающие череп.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК КО 6



Опыт 2400

Хаотичная злая небольшая аберрация (воздушный).

Иниц.: +13; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 26, врасплох 16 (+9 Лвк, +5 отражение, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 40 (9d8).

Стойкость +3, Реакция +12, Воля +9.

Защитные способности: естественная невидимость;

Невосприимчивость: магия.

АТАКА

Скорость: полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: разряд +16 (атака касанием, 2d8 урона электричеством).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 29, Вын: 10, Инт: 15, Мдр: 16, Хар: 14.

БМА: +6; МБМ: +0; ЗБМ: 25.

Черты: Бдительность, Бой вслепую, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +21, Блеф +11, Внимание +17, Изворотливость +21, Полёт +31, Скрытность +25.

Языки: акло, всеобщий.

ОС: насыщение ужасом.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые трясины.

Численность: одиночка, пара или гирлянда (3–4).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Естественная невидимость (Экс): в качестве сопутствующего действия блуждающий огонёк может погаснуть, становясь невидимым. Эффект аналогичен заклинанию *невидимость*.

Насыщение ужасом (Св): пока блуждающий огонёк находится в пределах 15 футов от существа при смерти или под эффектом ужаса, он получает быстрое исцеление 5.

Невосприимчивость к магии (Экс): блуждающий огонёк невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ, кроме двух: *волшебная стрела* и *лабиринт*.

Эти слабо светящиеся шары как только ни называют: блудички, огнёвки, покойничьи свечи, болотные огни, лучины, бесовские огоньки. Все живущие близ болота звероловы

и фермеры знают, что это опасный хищник, уводящий ночных путников с тропы.

Блуждающие огоньки — злые существа, питающиеся сильными эмоциями испуганных. Они с радостью заманивают наивных путешественников в опасные места.

Блуждающие огоньки чаще всего встречаются в дикой местности, где парят над скалами или зыбучим песком, притворяясь фонарями (особенно если рядом действительно есть сигнальные фонари), и привлекают беспечных странников в опасную ловушку. В редких случаях эти существа селятся в городах около виселиц или следуют за армиями, питаясь ужасом умирающих солдат, но почему большинство предпочитает болота, где жертв не так много, — неизвестно.

Огоньки используют электрический разряд лишь в самом крайнем случае, в остальное время предпочитая зависнуть рядом с жертвой и питаться, пока она борется за свою жизнь в опасной западне или сражается с другими существами.

Цвет свечения выбирает сам огонёк, но чаще всего он жёлтый, белый, зелёный или синий.

Яркость отдельных участков тоже может изменяться по желанию, поэтому многие огоньки делают так, чтобы в глубине свечения возникали очертания черепа, ещё больше пугающие жертв.

Их истинные тела представляют собой почти прозрачную шарообразную губку диаметром 1 фут и весом 3 фунта, чья поверхность может светиться так же ярко, как факел. Между собой огоньки не переговариваются, но обладают идеальным слухом и способны имитировать речь при помощи вибраций тела.



Что бы ни говорили прочие разумные существа, болотные огоньки весьма умны, но ход их мыслей абсолютно чужд. Они иногда собираются в группы, называемые «гирляндами», но устройство

их общества и происхождение остаются загадкой, хотя подлинно известно, что иногда они заключают сделки в обмен на большое количество запуганных жертв.

Блуждающие огоньки не стареют и практически бессмертны — умереть они могут лишь насильственно, поэтому самые древние из этих существ хранят огромное количество знаний с самых незапамятных времён, но убедить жестокое создание ответить на вопросы — задача не из простых.

БОГГАРД

На жабоподобной голове этого существа расположены два выпученных глаза, а его бугристая зеленоватая кожа покрыта множеством бородавок.

БОГГАРД

КО 2



Опыт 600

Хаотичный злой средний гуманоид (боггард).

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 9, врасплох 14 (+2 броня, +3 естественная броня, -1 Лвк).

ПЗ: 22 (3д8+9).

Стойкость +5, Реакция +0, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: моргенштерн +5 (1д8+3), язык -1 (атака касанием, липкий язык).

Особые атаки: жуткое кваканье.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 9, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 10.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 13.

Черты: Живучесть, Уверенное владение оружием (моргенштерн).

Навыки: Акробатика +2 (+14 при прыжках),

Плавание +10, Скрытность -1 (+7 в трясинах);

Модификаторы народа: +16 к Акробатике при прыжках, +4 к Вниманию, +8 к Скрытности в трясинах.

Языки: боггардский.

ОС: в трясине как дома, задержка дыхания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или армия (3-12).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, моргенштерн, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

В трясине как дома (Экс): боггард не снижает скорости, двигаясь по естественной пересечённой местности в трясине. Магически изменённая местность влияет на скорость боггарда как обычно.

Жуткое кваканье (Св): один раз в час в качестве основного действия боггард может громко и жутко квакнуть. Все существа в радиусе 30 футов, кроме боггардов, должны пройти испытание Воли со СЛ 13 или при провале оказаться потрясенными на 1д4 раунда. Уже потрясенные существа становятся напуганными на 1д4 раунда. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к кваканью этого боггарда на следующие 24 часа. СЛ этого испытания зависит от Харизмы боггарда и включает бонус +2 (народ).

Задержка дыхания (Экс): количество раундов, в течение которых боггард может непрерывно задерживать дыхание, не рискуя задохнуться или захлебнуться, равно значению его Выносливости, умноженному на 4.

Липкий язык (Экс): существо, по которому боггард попадает атакой языком, не может отойти от боггарда

дальше чем на 10 футов и получает штраф -2 к КБ, пока язык прилип к нему (если языков несколько, штрафы к КБ не суммируются). Язык можно отлепить, потратив основное действие на встречную проверку Силы или нанеся ему 2 режущего урона (КБ 11, сам боггард урона не получает). Боггард не может отойти от цели дальше чем на 10 футов, но может отлепить свой язык, потратив на это свободное действие. В отличие от гигантской лягушки, боггард не способен притягивать к себе противников при помощи языка.

Боггарды похожи на антропоморфных лягушек или жаб, у них такие же перепончатые ладони и ступни ног, выпученные глаза и огромные рты. Эти существа живут небольшими сообществами рядом с крупными реками и болотными топями, где строят дома из грязи. Боггарды начинают свою жизнь головастиками в нерестовом пруду, где вырастают до 3 футов, отращивают конечности и переселяются на сушу. Чтобы быть принятым в клан, молодой боггард должен выследить и убить разумного гуманоида, тех, кто с этой задачей не справился, с позором изгоняют. С возрастом боггард становится всё крупнее, а его кожа обесцвечивается. Самые старые боггарды, чьё жирное тело покрыто абсолютно белой кожей, входят в касту королей-жрецов и управляют своими кланами, не отказывая себе в извращённых удовольствиях.

Обычно сторбленный боггард имеет рост до 5 футов и весит порядка 200 фунтов. Продолжительность жизни этих существ составляет 50 лет, но суровые условия жизни на болоте и внутренние распри изрядно её сокращают.



Иллюстратор: Илья Сергеевич Мухоморов

БОГОМОЛ, ГИГАНТСКИЙ

Это огромное насекомое передвигается на четырёх задних ногах. У него треугольная голова, а передняя пара ног напоминает скорее покрытые острыми шипами бритвы.

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ КО 3



Опыт 800

Нейтральный крупный вредитель.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, враспloh 14 (+5 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 30 (4d8+12).

Стойкость +7, Реакция +2, Воля +3.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов, полёт 40 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +5 (1d6+3 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: внезапный удар, выпад, жвалы.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 13, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 14, Хар: 11.

БМА: +3; МБМ: +7 (+11 при захвате); ЗБМ: 18 (22 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +6, Лазание +11, Полёт -5, Скрытность +1 (+9 в лесах); Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности (+12 в лесах).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Внезапный удар (Экс): гигантский богомол действует крайне быстро, если застал врага враспloh. В предбоевом раунде считается, что у гигантского богомола в распоряжении есть полноценный ход, а не одно основное действие.

Выпад (Экс): конечности гигантского богомола могут вытягиваться дальше, чем у других существ такого же размера. В качестве полной атаки он может провести одну атаку когтями на расстоянии вдвое больше обычной зоны досягаемости с бонусом +4 к проверке атаки. Эту способность нельзя использовать для проведения внеочередных атак.

Жвалы (Экс): гигантский богомол, схвативший противника, может провести вспомогательную атаку укусом. Эта атака имеет модификатор +0 и при попадании наносит 1d6+1 урона.

Богомол получил название благодаря передним конечностям, которые будто бы сложены на груди для молитвы, когда он поджидает добычу. Богомолы представляют угрозу для всех, кто следует караванными путями через густые леса: эти насекомые отлично прячутся в густом подлеске, где неподвижно могут сидеть часами, чтобы молниеносно наброситься на добычу, когда она будет идти мимо.

Многие дикие племена опасаются богомолы, считая этих насекомых вестниками смерти, посланными в наш мир злыми божествами. Их скорость, чужеродная внешность и умение быть незаметными в лесу порождают множество легенд, согласно которым богомолы могут становиться невидимыми, чутко страх и пожирать души убитых и съеденных существ, не давая им отправиться в загробный мир. Само собой, гигантский богомол — не более чем насекомое, пусть и крайне опасное, но сказки об их необычных способностях и интеллекте вдохновляют некоторых заклинателей, которые делают свои конструкции похожими на богомолы, чтобы они выглядели более грозно. Ходят истории о целых сектах ассасинов, которые поклоняются огромному богомолу как богу и в бою используют парные зазубренные рапиры, имитируя его стиль охоты.

Описанный гигантский богомол имеет 7 футов в высоту, 15 — в длину и весит 650 фунтов. В тёмных и глубоких дебрях лесов водятся и более крупные богомолы, охотящиеся на великанов и драконов. У этих насекомых много имён: богомол-драконожор, богомол-лесовал или просто гибельный богомол. Эти чудовищные исполины в среднем превышают 60 футов в высоту и часто разрушают целые деревни или города, чтобы утолить свой голод. Гибельный богомол — гигантский богомол, усиленный до колоссального размера, 16 КЗ и КО 14.



БУЛЕЙ

Это бронированное чудовище широко раскрывает зубастую пасть и поднимает спинную пластину, напоминающую акул плавник.

БУЛЕЙ

КО 7



Опыт 3200

Нейтральный огромный волшебный зверь.

Иниц.: +6; Восприятие: вибросенситивность 60 футов, ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 10, врасплох 20 (+12 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 84 (8d10+40).

Стойкость +11, Реакция +8, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (2d8+9 / 19-20) и 2 удара когтями +12 (2d6+6).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: прыжок, ужасный укус.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 15, Вын: 20, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +8; МБМ: +16; ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +9 (+17 при прыжках), Внимание +11;

Модификаторы народа: +4 к Акробатике при прыжках.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Прыжок (Экс): булей может наброситься на врагов, впрыгнув в бой (особая разновидность наскока). Когда булей атакует с разбега, он может пройти проверку Акробатики со СЛ 20, чтобы подпрыгнуть высоко в воздух и приземлиться рядом с противниками. Если проверка прошла успешно, он может четыре раза атаковать врагов в зоне досягаемости когтями (но не укусом).

Ужасный укус (Экс): укус булея особенно опасен, он добавляет к наносимому урону 1,5 модификатора Силы. Его критический диапазон равен 19-20.

Булей, также известный как булет, создан неизвестным магом тысячелетия назад и ныне считается одним из опаснейших обитателей холмов. Он стремительно прокладывает подземные ходы очень близко к поверхности, иногда прорезая дёрн своим «плавником» и оставляя характерную борозду. Приблизившись к добыче, он выпрыгивает из-под земли и безжалостно набрасывается на жертву, за что и был прозван «подземной акулой».

Булеи крайне вспыльчивы и очертя голову нападают даже на более крупных существ. В основном они предпочитают жить в одиночку, но попадаются и семейные пары. Булеи

проводят большую часть дня, осматривая свои владения, площадь которых иной раз доходит до 30 квадратных миль, в поисках пропитания и нарушителей, на которых набрасываются с сотрясающей склоны холмов яростью.

Эти создания жрут всё без разбора, поглощая кости, доспехи и даже магические предметы. В этом им помогают мощные челюсти и едкий желудочный сок, причём известны случаи, когда при отсутствии еды булей поедает различные неодушевлённые предметы. Несмотря на всеядность, булеи никогда не едят эльфийскую плоть, что многие считают прямым доказательством того, что при создании этого существа использовалось эльфийское колдовство. Дварфов это чудовище тоже почти никогда не ест, но тем не менее нападает и на них, и на эльфов сразу же, как только заметит. Любимое лакомство этого существа — полурослики, поэтому все представители этого народа, находящиеся в здравом уме, предпочитают не заходить на территорию булеев без крайней на то необходимости.

Булей — коварный и удивительно ловкий хищник, излюбленная тактика которого — прыгнуть на противника с разбега и приземлиться на него, ударив всеми четырьмя лапами. Народная молва утверждает, что плоть под спинной пластиной особенно нежна и уязвима, поэтому отчаянные смельчаки вполне могут сразить булея одним ударом, дождавшись, пока тот не поднимет пластину в предвкушении битвы или спаривания, но все, кому удалось пережить встречу с булеем, сходятся во мнении, что лучший способ победить в схватке — избежать её совсем.



Иллюстратор: Бен Вудмен

БУРОЕ ЖЕЛЕ

Жёлто-оранжевое бесформенное существо медленно ползёт по земле, оцупывая дорогу ложноножками.

БУРОЕ ЖЕЛЕ

КО 5



Опыт 1600

Нейтральная крупная жижа.

Иници.: -5; Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 4, касание 4, врасплох 4 (-5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 63 (6d8+36).

Стойкость +8, Реакция -3, Воля -3.

Защитные способности: разделение; Невосприимчивость: особенности жиж, режущий и колющий урон, электричество, эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 10 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +5 (2d4+3, 1d4 урона кислотой и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: сдавливание (2d4+3 и 1d4 урона кислотой).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 1, Вын: 22, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +4; МБМ: +7 (+11 при захвате); ЗБМ: 12 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Лазание +10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: подземелья или болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислота (Экс): при ударе бурое желе выделяет пищеварительный секрет, разъедающий плоть (но не кости), поэтому существа не из плоти (большинство конструкций и жиж, скелетоподобная нежить, растения и бестелесные существа) не получают урона кислотой от бурого желе.

Разделение (Экс): колющее и режущее оружие, а также электричество не наносит бурому желе урона — вместо получения урона существо разделяется на две равные части, каждая из которых имеет половину ПЗ (округлённую вниз), оставшихся у бурого желе на момент разделения. Желе с 10 или менее ПЗ не разделяется и погибает, когда его ПЗ снижаются до 0.

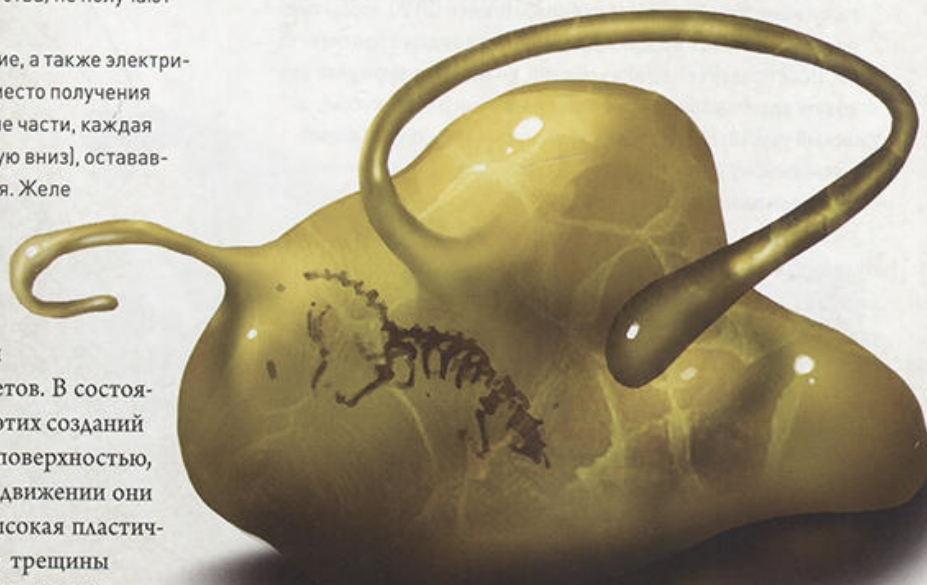
Бурое желе — масса ожившей протоплазмы, окрашенной в бледные оттенки жёлтого, оранжевого и коричневого цветов. В состоянии покоя плоские пульсирующие тела этих созданий возвышаются всего на 6 дюймов над поверхностью, широко растекаясь, подобно луже, но в движении они будто бы катятся, собравшись в шар. Высокая пластичность позволяет желе просачиваться в трещины и отверстия, которое намного меньше его самого по размеру. Подземные обитатели часто стараются законопатить все щели своих жилищ, чтобы туда не проникло бурое желе.

Пищеварительный секрет, выделяемый этими существами, разъедает только плоть. Это открытие сделало бурое желе желанным объектом исследований для многих отравителей и алхимиков. В результате экспериментов было создано оружие, ужасным образом воздействующее на живую плоть. Несколько лет назад появились слухи о яде, медленно разрушающем клеточные стенки живых организмов, но его создатель никому не выдаёт секретов.

В одном из древних фолиантов описывался погребальный ритуал, напоминающий кремацию, но вместо сожжения тело помещалось в каменный саркофаг с бурым желе, которое растворяло плоть, а затем — в большой погребальный сосуд с именем усопшего. Такое погребение позволяло защитить вещи, захороненные вместе с телом (которое быстро превращалось в отполированный скелет), а душа существа, по поверью, оставалась жить вместе с желе.

Высота бурого желе — 6 дюймов, диаметр — чуть более 10 футов, а вес превышает 2 600 фунтов. В бою эти существа собираются в ком и выпускают длинные ложноножки, которыми пытаются захватить или ударить всё, что движется.

Обычное желе обладает описанными ранее параметрами, но в глубинах подземного мира эти создания могут вырастать до исполинских размеров. Пожалуй, куда большее беспокойство внушают слухи о желе, использующем особые методы захвата добычи. Рассказывают, что одно касание такого существа ядовито или что оно способно выпустить облако едкого газа, обжигающего глаза и горло и делающего жертву абсолютно неспособной спастись от огромного студенистого чудища, которое напозаёт на неё и не мешкая переваривает.



ВАМПИР

Привлекательная черноволосая красotka привычным движением смахивает капелюк крови с бледной щеки и улыбается, обнажая острые клыки.

ВАМПИР

КО 9



Опыт 6400

Женщина, вампир-человек, чародей 8.

Хаотичная злая средняя нежить (изменённый гуманоид).

Иници.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 18 (+6 естественная броня, +4 Лвк, +2 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 102 [8d6+72]; быстрое исцеление 5.

Стойкость +13, Реакция +11, Воля +12.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4;

СУ: 10/магия и серебро; Невосприимчивость: особенности нежити; Устойчивость: холод 10, электричество 10.

Слабые стороны: уязвимости вампиров.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 [1d4+4 и вытягивание жизни].

Особые атаки: вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 22), дети ночи, кровопийца, подчинение (СЛ 22), создание отродья.

Псевдозаклинание (наследие) [УЗ 8, атака касанием +7]:

11 / день — могильное прикосновение.

Известные заклинания чародея [УЗ 8, дистанционная атака касанием +8]:

4 [5 / день] — высшая невидимость.

3 [5 / день] — касание вампира, огненный шар (СЛ 21), рассеивание магии.

2 [8 / день] — ложная жизнь, невидимость, опаляющий луч, паутина (СЛ 20).

1 [8 / день] — волшебная стрела, изменение облика, ледяное прикосновение (СЛ 19), магический доспех, поспешное отступление, пылающие руки (СЛ 19).

0 — всплеск кислоты, магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание, починка, свет, сообщение, чтение магических текстов.

Наследие: заgrabное.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 18, Вын: —, Инт: 14, Мдр: 16, Хар: 26.

БМА: +4; МБМ: +7; ЗБМ: 24.

Черты: Бдительность^А, Безжестовое заклинание, Безмолвное заклинание, Боевая магия, Боевые рефлексы^А, Бой вслепую, Длительное заклинание, Живучесть^А, Заклинания без реагентов, Молниеносная реакция^А, Уворот^А, Улучшенная инициатива^А, Фехтование.

Навыки: Блеф +27, Внимание +21, Знание (магия) +13, Знание (религия) +10, Использование магических устройств +19, Колдовство +13, Проницательность +13, Скрытность +12; Модификаторы народа: +8 к Блефу, +8 к Вниманию, +8 к Проницательности, +8 к Скрытности.

Языки: всеобщий, демонический, драконий.

ОС: бестеневой, газообразность, паучьи лапы, смена формы (свиристая летучая мышь или волк, облик зверя II).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или семья (вампир и 2–8 отродий).

Сокровища: снаряжение ПВ (кольцо защиты +2, плащ сопротивления +3, тиара непревзойдённой харизмы +4).

Вампиры — гуманоидная нежить, питающаяся кровью живых. Они выглядят почти так же, как и при жизни, или обычно даже привлекательнее, но черты некоторых, наоборот, грубеют и становятся более резкими.

СОЗДАНИЕ ВАМПИРА

«Вампир» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому существу с 5 и более КЗ (далее — базовое существо). Большинство вампиров при жизни были гуманоидами, гуманоидными чудовищами или феями. Вампир сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КО базового существа + 2.

Мировоззрение: любое злое.

Тип: тип существа изменяется на нежить (изменённый). КЗ от классов, БМА и испытания пересчитывать не нужно.

Восприятие: вампир получает ночное зрение 60 футов.

Класс брони: бонус к естественной броне увеличивает на 6.

Кости здоровья: замените все КЗ народа базового существа на d8. КЗ, полученные от уровней в классах, остаются без изменений. Вампир — нежить, а потому использует модификатор Харизмы (а не Выносливости) при определении ПЗ.

Защитные способности: вампир получает сопротивление проводимой энергии +4, СУ 10/серебро и магия, устойчивость к холоду 10 и электричеству 10 (в дополнение к обычным невосприимчивостям и особенностям нежити), а также быстрое исцеление 5. Когда ПЗ вампира падают до 0 в бою, он обращается в туман (см. газообразность ниже) и пытается отступить: если он не доберётся до своего гроба за 2 часа (за это время он способен преодолеть до 9 миль), то будет уничтожен раз и навсегда. Весь урон, наносимый вампиру в форме тумана, нейтрализуется. Отдыхая, вампир беспомощен. Он восстанавливает 1 ПЗ через 1 час, после чего перестаёт быть беспомощным и исцеляется со скоростью 5 ПЗ за раунд.

Уязвимости вампиров: вампиры не переносят запаха чеснока и стараются держаться от него подальше. Они отшатываются от святых символов (если их показывает истово верующий) и зеркал, но эти предметы не вредят вампиру, а лишь не дают ему приблизиться. Вампир не способен подойти к зеркалу или святому символу ближе чем на 5 футов и не может коснуться или атаковать их обладателя в ближнем бою. Удерживание вампира на расстоянии требует основного действия. Через 1 раунд вампир может побороть своё отвращение к предмету и действовать как обычно в каждом раунде, в котором успешно пройдёт испытание Воли со СЛ 25.

Вампир не может войти в чужой дом или место обитания без приглашения хозяина или того, кто по праву может это сделать.

Когда ПЗ вампира опускаются до 0 или ниже, он становится неспособным предпринимать какие-либо действия, но не всегда считается уничтоженным (см. быстрое исцеление). Впрочем, некоторые атаки способны упокоить вампира.

Оказавшись на солнечном свете, вампир ошеломляется в первом раунде и во втором последующем раунде полностью уничтожается, если не сумел спастись. Будучи погружённым в проточную воду, вампир каждый раунд получает урон в размере трети максимальных ПЗ и уничтожается, если ПЗ снизились до 0. Если сердце беспомощного вампира проткнуть деревянным колом (это действие полного хода), он считается мёртвым, но вернётся к жизни, если кол вытасчен, а голова при этом не отрублена и не окроплена святой водой.

Скорость: такая же, как у базового существа. Если у базового существа есть скорость плавания, вампир не получает урона от проточной воды.

В ближнем бою: вампир получает крушащий удар, если у базового существа его не было. Урон этой атаки зависит от размера вампира (см. стр. 301). Кроме этого, крушащий удар вытягивает жизнь (см. ниже). Естественное оружие вампира считается волшебным при преодолении СУ.

Особые атаки: вампир получает ряд особых атак. СЛ испытаний против них равна $10 + \frac{1}{2}$ КЗ вампира + его модификатор Харизмы, если не указано обратное.

Вытягивание жизни (Св): противник, поражённый крушащим ударом (или другим естественным оружием) вампира, получает 2 отрицательных уровня. Эта способность срабатывает лишь один раз в раунд, вне зависимости от количества совершённых вампиром атак.

Дети ночи (Св): раз в день в качестве основного действия вампир может призвать $1d6+1$ крысиных стай, $1d4+1$ стай летучих мышей или $2d6$ волков. Если базовое существо не сухопутное, эта способность может призывать других существ равной силы. Призванные создания появляются через $2d6$ раундов и служат вампиру не более 1 часа.

Кровопийца (Св): вампир может пить кровь схваченного существа. Если вампир обездвижил существо или удерживает его в этом состоянии, он пьёт кровь, нанося $1d4$ урона Выносливости. Вампир исцеляет 5 ПЗ или получает 5 временных ПЗ на 1 час (максимальное количество временных ПЗ равно максимальному значению ПЗ вампира) каждый раунд, когда пьёт кровь.

Подчинение (Св): в качестве основного действия вампир может сокрушить волю гуманоида. Цель должна пройти испытание Воли и при провале попадает под влияние вампира аналогично заклинанию *подчинение гуманоида* (УЗ 12).

Дальность применения способности — 30 футов. По

усмотрению ведущего некоторые вампиры могут использовать эту способность и против других типов существ.

Создание отродья (Св): вампир может создавать отродий из существ, которых убил, выпив кровь или вытянув жизнь, если их тип совпадает с типом базового существа вампира. Через $1d4$ дней жертва оживает, становясь вампиром. Отродья находятся под полным контролем создавшего их вампира, пока он не умрёт. Суммарное количество КЗ отродий под контролем вампира не может превышать его КЗ более чем в два раза: если КЗ нового отродья превышает этот лимит, оно не попадает под контроль, сохраняя свободу воли. Вампир может освободить несколько отродий из-под контроля, чтобы поработить новое, но единожды освобождённое отродье нельзя поработить вновь.

Особые свойства: вампир получает следующие особые свойства.

Бестеневой (Экс): вампир не отбрасывает тени и не отражается в зеркалах.

Газообразность (Св): в качестве основного действия вампир может обращаться в туман аналогично заклинанию *газообразность* (УЗ 5), но может оставаться в этом облике бесконечно долго и получает скорость полёта 20 футов (безупречная маневренность).

Паучьи лапы (Экс): вампир может лазать по отвесным поверхностям, как если бы находился под действием одноимённого заклинания.

Смена формы (Св): вампир может обращаться в свирепую летучую мышь или волка подобно заклинанию *облик зверя II*.

Характеристики: Сил +6, Лвк +4, Инт +2, Мдр +2, Хар +4. Вампир — нежить, поэтому у него нет Выносливости.

Навыки: вампиры получают +8 (народ) к проверкам Блефа, Внимания, Проницательности и Скрытности.

Черты: вампиры получают следующие дополнительные черты — Бдительность, Боевые рефлексy, Живучесть, Молниеносная реакция, Уворот и Улучшенная инициатива.

ВАМПИРСКОЕ ОТРОДЬЕ

При создании отродья из гуманоида вампир может создать не полноценного вампира, а вампирское отродье. Это решение принимается в качестве свободного действия, когда вампир убивает подходящее существо, выпив его кровь или вытянув жизнь. Параметры вампирского отродья идентичны параметрам умертвия, но со следующими изменениями.

Отродье:

- Получает особые атаки кровопийца и подчинение.
- Получает сопротивление проводимой энергии +2, СУ 5/серебро, устойчивость к холоду 10 и электричеству 10, быстрое исцеление 2 и особые свойства вампиров, перечисленные выше (бестеневой, газообразность и паучьи лапы).
- Получает все обычные уязвимости вампиров.
- Не получает способности создание отродья.
- КО вампирского отродья равен 4.



Иллюстратор: Эндрю Хью

ВАРГ

В ловце глаз красных глаз этого необычайно крупного волка читается интеллект.

ВАРГ	КО 2	  
Опыт 600		
Нейтральный злой средний волшебный зверь.		
Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.		
ЗАЩИТА		
КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).		
ПЗ: 26 (4d10+4).		
Стойкость +5, Реакция +6, Воля +3.		
АТАКА		
Скорость: 50 футов.		
В ближнем бою: укусы +7 (1d6+4 и сбивание с ног).		
ПАРАМЕТРЫ		
Сил: 17, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 6, Мдр: 14, Хар: 10.		
БМА: +4; МБМ: +7; ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).		
Черты: Бегун, Эксперт (Внимание).		
Навыки: Внимание +11, Выживание +5, Скрытность +9; Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Выживанию, +2 к Скрытности.		
Языки: всеобщий, гоблинский.		
ЭКОЛОГИЯ		
Среда обитания: умеренные леса и равнины.		
Численность: одиночка, пара или стая (3–11).		
Сокровища: скудные.		

Варги — огромные, злые и смелые волки, живущие среди гоблинов и прочих диких народов. Обычный варг в холке достигает трёх футов, весит 300 фунтов и имеет чёрный или серый окрас.

Варги охотятся стаями, загоняя и окружая добычу совсем как обычные волки, но благодаря развитому интеллекту и способности говорить гораздо лучше соглашаются атаки. Иногда один из членов стаи притворяется гуманоидом и зовёт на помощь, а остальные сидят в засаде, ожидая, когда на призыв откликнется разумная добыча.

Путешествуя вместе с гоблинами, они позволяют им ездить на своей спине, но главным всё равно остаётся варг.



ВАРГ, ЗИМНИЙ ВОЛК

У этого белого волка размером с медведя пасть покрыта изморозью, а глаза бледно-голубые, почти до белизны.

ЗИМНИЙ ВОЛК	КО 5	  
Опыт 1600		
Нейтральный злой крупный волшебный зверь (холодный).		
Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.		
ЗАЩИТА		
КБ: 17, касание 10, врасплох 16 (+7 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).		
ПЗ: 57 (6d10+24).		
Стойкость +9, Реакция +6, Воля +3.		
Невосприимчивость: холод.		
Слабые стороны: уязвимость к огню.		
АТАКА		
Скорость: 50 футов.		
В ближнем бою: укусы +10 (1d8+7, 1d6 урона холодом и сбивание с ног).		
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.		
Особые атаки: губительное дыхание (15-футовый конус, 6d6 урона холодом, Реакция СЛ 17, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).		
ПАРАМЕТРЫ		
Сил: 20, Лвк: 13, Вын: 18, Инт: 9, Мдр: 13, Хар: 10.		
БМА: +6; МБМ: +12; ЗБМ: 23 (27 против сбивания с ног).		
Черты: Бегун, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).		
Навыки: Внимание +11, Выживание +5, Скрытность +4 (+10 в снегах); Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Выживанию, +2 к Скрытности (+8 в снегах).		
Языки: великаний, всеобщий.		

ЭКОЛОГИЯ
Среда обитания: холодные леса и равнины.
Численность: одиночка, пара или стая (6–11).
Сокровища: обычные.

Зимние волки крупнее, умнее и свирепее варгов. Их шкуры белы как снег, а морозное дыхание смертоносно.

Обычный зимний волк достигает 8 футов в длину, 4,5 фута в холке и весит 450 фунтов.

Эти существа зачастую присоединяются к морозным и холмовым великанам или прочим крупным гуманоидам, выполняя в их племенах роль охранников и разведчиков.

ВАРГВИЛ

Это существо выглядит как почерневшая крылатая голова бести с разъяренной пастью и щупальцами вместо бороды и волос.

ВАРГВИЛ

КО 2



Опыт 600

Нейтральное злое небольшое потустороннее существо [злой, экстрапланарный].

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12,

врасплох 14

(+3 естественная

броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 19 (3d10+3).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов

(хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +5 (1d4 и яд).

Особые атаки: душераздирающий вопль, поцелуй, яд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 13, Вын: 13, Инт: 5,

Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +3; МБМ: +2; ЗБМ: 13.

Черты: Фехтование, Эксперт [Скрытность].

Навыки: Внимание +7,

Запугивание +5, Полёт +13,

Скрытность +8.

Языки: дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: пара,

выводок (3–6) или стая (7–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Душераздирающий вопль (Св):

вместо укуса варгвил может распахнуть пасть ещё шире и испустить душераздирающий вопль.

Все существа в радиусе 60 футов (кроме варгвиллов), видящие варгвила

и слышащие вопль, должны успешно пройти испытание

Стойкости со СЛ 12. При провале они парализованы на 2d4 раунда или пока чудовище не атакует их, не покинет

радиус действия способности или не пропадёт из виду.

Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к воплю этого варгвила на 24 часа. СЛ испытания зависит от Выносливости варгвила.

Поцелуй (Св): варгвил может поцеловать беспомощную цель, совершив успешную атаку касанием в ближнем бою [это провоцирует внеочередные атаки]. Поцелованный противник должен пройти испытание Стойкости со СЛ 16 и при провале подвергается ужасному превращению, становясь варгвиллом через 24 часа (а зачастую и того раньше, в зависимости от скорости

каждого этапа превращения). В первые 1d6 часов жертва полностью лысеет. В последующие 1d6 часов её уши вырастают, становясь кожистыми крыльями, на подбородке и макушке вырастают щупальца, а зубы становятся длинными и острыми. В следующие 1d6 часов жертва теряет Интеллект и Харизму со скоростью 1 пункт в час (но характеристики не опускаются ниже 3). В последние 1d6 часов превращение завершается, голова отрывается от тела (которое вскоре умирает) и становится варгвиллом. Ход превращения приостанавливается солнечным светом или заклинанием света 3 круга или выше, но прекратить превращение можно лишь заклинанием исцеление от болезней или аналогичным эффектом. Превращение считается

эффектом болезни.

СЛ испытания

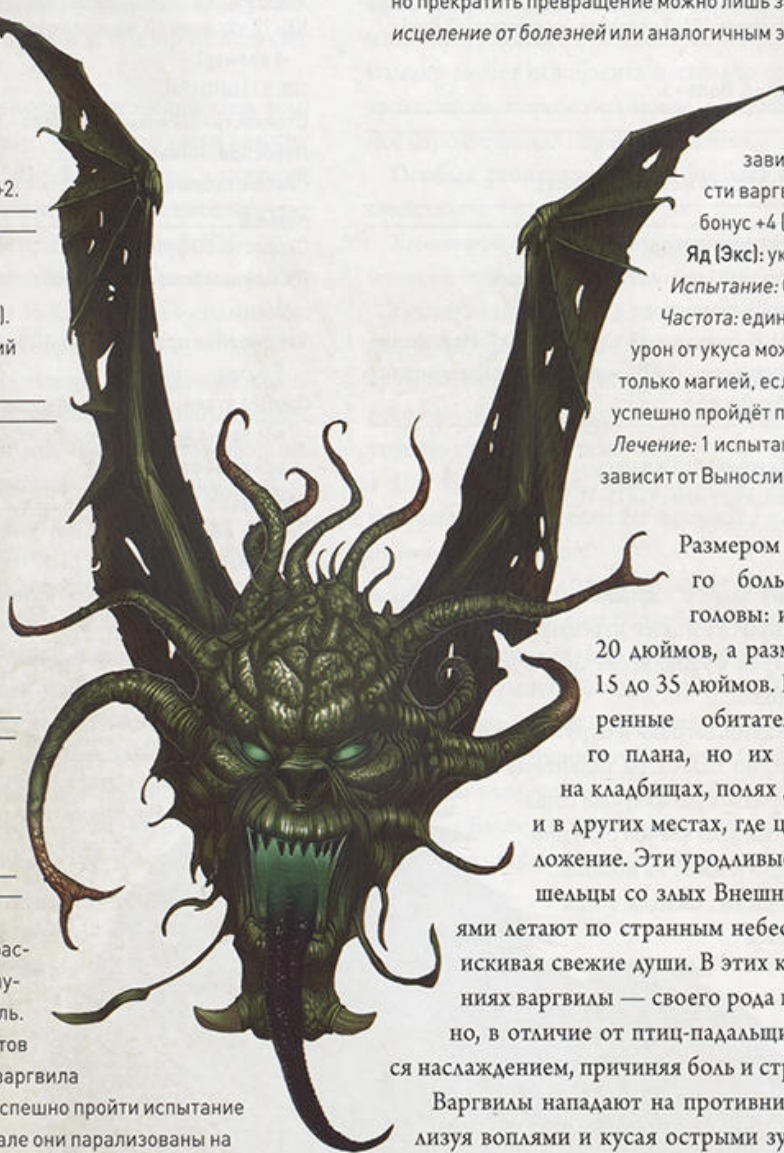
зависит от Выносливости варгвила и включает бонус +4 (народ).

Яд (Экс): укус — ранение;

Испытание: Стойкости со СЛ 12;

Частота: единожды; Действие:

урон от укуса может быть исцелён только магией, если заклинатель успешно пройдёт проверку УЗ со СЛ 20; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости варгвила.



Размером варгвилы немного больше человеческой головы: их высота от 12 до 20 дюймов, а размах крыльев — от 15 до 35 дюймов. Варгвилы — не коренные обитатели Материального плана, но их можно встретить на кладбищах, полях древних сражений и в других местах, где царит смерть и разложение. Эти уродливые чудовища — пришельцы со злых Внешних планов, где стадами летают по странным небесам, постоянно выискивая свежие души. В этих кошмарных измерениях варгвилы — своего рода вороны или грифы, но, в отличие от птиц-падальщиков, они упиваются наслаждением, причиняя боль и страдания.

Варгвилы нападают на противника с воздуха, парализуя воплями и кусая острыми зубами. Когда атакуют несколько варгвиллов, они набрасываются на жертву сообща, вопя и кусаясь, и разрывают её на куски.

Эти существа относительно слабы, но именно это в сочетании со способом их воспроизводства делает их довольно опасными: их легко призвать на Материальный план, где они быстро размножаются, создавая себе подобных из поцелованных жертв. Тем не менее, даже будучи рождёнными на Материальном плане, они остаются потусторонними существами и могут быть изгнаны при помощи магии.

ВАСИЛИСК

Глаза этой приземистой восьминогой рептилии тускло светятся зелёным огнём, а из хребта растут острые костяные шипы.

ВАСИЛИСК

КО 5



Опыт 1600

Нейтральный средний волшебный зверь.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплах 17 [+8 естественная броня, -1 Лвк].

ПЗ: 52 (7d10+14).

Стойкость +9, Реакция +4, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (1d8+4).

Особые атаки: взгляд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 8, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 11.

БМА: +7; МБМ: +10; ЗБМ: 19 (31 против сбивания с ног).

Черты: Бой вслепую, Внушительная стойкость, Стальная воля, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Скрытность +10; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или колония (3-6).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взгляд (Экс): навсегда обращает цель на расстоянии до 30 футов в камень (аналогично заклинанию *превращение плоти в камень*), испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет этот эффект. Такое окаменевшее существо можно моментально вернуть в исходное состояние, полностью покрыв (а не просто окропив) свежей кровью василиска (взятой у чудовища, умершего не более часа назад). В теле одного василиска содержится достаточно крови, чтобы обратить вспять окаменение 1d3 средних существ. СЛ испытания зависит от Выносливости василиска.

Василиск, часто называемый «королём змей», на самом деле вовсе не змея, а восьминогая рептилия со скверным характером, способная взглядом превращать существ в камень. Народная молва гласит, что первые василиски, подобно куролискам, вылупились из яиц, отложенных змеями и высиженных петухом, но ничто в облике василиска не подтверждает этих сказок.

Василиски обитают практически повсеместно, от лесов до пустынь, и цвет их шкур обычно соответствует цветам, распространённым в месте их обитания: пустынный василиск может быть бурый или коричневым, а лесной василиск обычно зелёный. Гнездятся эти рептилии в пещерах, норах или других уединённых местах, опознать которые можно по статуям людей и животных, замерших в крайне правдоподобных позах, — это жертвы, которым не посчастливилось повстречаться с василиском.

Василиски обладают способностью поглощать жертвы, добывая питательные вещества из окаменевшей плоти при помощи едкой кислоты, но это долгий и малоэффективный процесс, поэтому эти чудовища неповоротливы, ленивы и редко выслеживают добычу или пускаются вдогонку за теми, кому удалось избежать губительного взгляда. При добыче пропитания василиски полагаются на скрытность и элемент неожиданности, нападая на добычу из укрытия. Рацион этих чудовищ состоит в основном из мелких млекопитающих, птиц и рептилий. В свободное от охоты время василиск спит в своём логове, чем пользуются храбрецы, решившие изловить его живьём для последующей дрессировки или пожелавшие припрятать сокровища у входа в его жилище, ведь эта рептилия из-за своего образа жизни является идеальным сторожем.

Средний вес взрослого василиска — 300 фунтов, а длина — 13 футов, из которых половину составляет хвост. У некоторых видов василисков из передней части морды растёт короткий изогнутый рог или имеются костяные наросты на голове, по виду напоминающие корону. Обычно василиски живут в одиночестве, собираясь в группы только для спаривания и откладывания яиц, но в особо опасных регионах небольшие группы этих рептилий могут держаться сообща, совместно отражая нападения враждебных существ.

По неизвестным науке причинам ласки и хорьки невосприимчивы ко взгляду василисков и нередко разоряют их гнёзда и поедают детёнышей, пока родитель охотится. Некоторые легенды упоминают возможность превращения обычного камня в другой материал при помощи крови василиска, но, по всей видимости, это всего лишь пример вольного истолкования процесса магического восстановления окаменевших существ или частей тела.



Иллюстрация: Эндрю Хью

ВЕЛИКАН, КАМЕННЫЙ

Точёная фигура этого великана и плоская скошенная голова создают впечатление, что он действительно высечен из камня.

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

КО 8



Опыт 4800

Нейтральный крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 11, врасплох 20 [+11 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 102 (12d8+48).

Стойкость +12, Реакция +6, Воля +7.

Защитные способности: камнелов+.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: дубина +16/+11 (2d8+12) или 2 крушащих удара +16 (1d8+8).

Дистанционная: камень +11/+6 (1d8+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (180 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 15, Вын: 19, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +9; МБМ: +18; ЗБМ: 30.

Черты: Быстрое выхватывание, Обращение с особым оружием (дубина), Прицельная стрельба, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стрельба вблизи.

Навыки: Внимание +12, Запугивание +12, Лазание +12, Скрытность +4 [+12 в каменистой местности]; Модификаторы народа: +8 к Скрытности в каменистой местности.

Языки: великаний, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, банда (2-5), группа (4-8), охотничий отряд (9-12 и 1 старейшина) или племя (13-30 плюс 35% не участвующих в бою, 1-3 старейшины и 4-6 свирепых медведей).

Сокровища: обычные (дубина, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Камнелов+ (Экс): каменный великан получает +4 (народ) к испытаниям Реакции при использовании способности камнелов при ловле брошенных камней. В остальном эта способность аналогична способности камнелов (см. стр. 302).

Каменные великаны носят одежду из толстой кожи, выкрашенной в оттенки серого и коричневого цветов, в тон камням вокруг. Рост взрослых великанов — 12 футов, вес — около 1 500 фунтов, а продолжительность жизни достигает 800 лет.

Каменные великаны предпочитают сражаться на расстоянии, но будучи вовлечёнными в ближний бой, атакуют при помощи выточенных из камня дубин. Излюбленная тактика этих великанов — замереть в неподвижности, сливаясь со скалами, а затем выдвинуться вперёд, чтобы забросать камнями застигнутых врасплох врагов.

Каменные великаны живут в огромных пещерах на каменистых вершинах гор. Племена этих существ селятся в нескольких днях пути друг от друга, и иногда несколько племен вместе пасут коз и выращивают скот. На склоне лет каменные великаны обычно на долгое время покидают племя и либо живут в уединении, либо пытаются перенять образ жизни других гуманоидов. После десятилетий добровольного изгнания возвратившиеся каменные великаны становятся старейшинами.

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН-СТАРЕЙШИНА

У некоторых каменных великанов под влиянием окружающей местности развиваются особые способности. Такие великаны называются старейшинами: их Харизма 15 или выше, и они владеют тремя псевдозаклинаниями (УЗ 10): раз в день они могут использовать *преображение камня*, *разговор с камнями* и либо *превращение камня в грязь*, либо *превращение грязи в камень* (СЛ 17). СЛ испытания зависит от Харизмы старейшины. Один из десятка старейшин — чародей от 3 до 6 уровня. Старейшины добавляют +1 к своему КО.



ВЕЛИКАН, МОРОЗНЫЙ

Сложением этот великан подобен крепкому, мускулистому человеку. Кожа его белоснежна, а длинные белёсо-голубые волосы заплетены в косицы.

МОРОЗНЫЙ ВЕЛИКАН

КО 9



Опыт 6400

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан, холодный).

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 8, врасплох 21 (+4 броня, +9 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 133 (14д8+70).

Стойкость +14, Реакция +3, Воля +6.

Защитные способности: камнелов; Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: двуручный топор +18/+13 (3д6+13 / ×3) или 2 крушащих удара +18 (1д8+9).

Дистанционная: камень +9 (1д8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, Лвк: 9, Вын: 20, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 11.

БМА: +10; МБМ: +20; ЗБМ: 29.

Черты: Бойня, Бойня+, Вторжение+, Обращение с особым оружием (двуручный топор), Разрушение+, Сокрушительный удар, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +10, Запугивание +7, Лазание +13, Ремесло (одно любое) +7, Скрытность +2 (+6 в снегах); Модификаторы народа: +4 к Скрытности в снегах.

Языки: великаний, всеобщий.

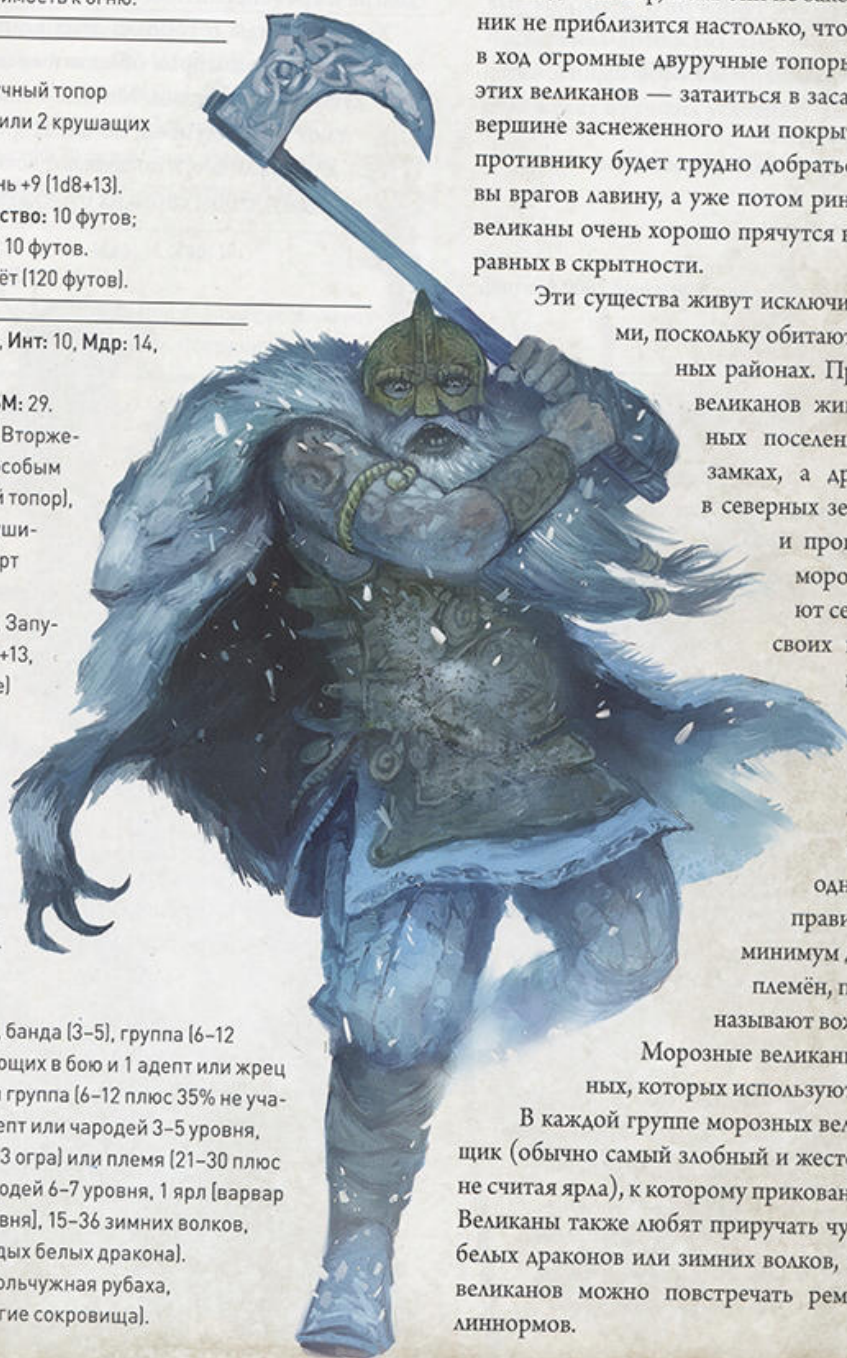
ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания:

холодные горы.

Численность: одиночка, банда (3-5), группа (6-12 плюс 35% не участвующих в бою и 1 адепт или жрец 1-2 уровня), рейдовая группа (6-12 плюс 35% не участвующих в бою, 1 адепт или чародей 3-5 уровня, 1-4 зимних волка и 2-3 огра) или племя (21-30 плюс 1 адепт, жрец или чародей 6-7 уровня, 1 ярл [варвар или следопыт 7-9 уровня], 15-36 зимних волков, 13-22 огра и 1-2 молодых белых дракона).

Сокровища: обычные (кольчужная рубаха, двуручный топор, другие сокровища).



Волосы морозного великана могут быть светло-голубыми или грязно-жёлтыми, а цвет глаз обычно соответствует цвету волос. Эти великаны носят одежду из кожи и шкур и драгоценные украшения, если таковые у них имеются. Великаны-бойцы поверх одежды надевают кольчужные рубахи, а на голову — металлический шлем, украшенный рогами или перьями. Рост взрослого мужчины — около 15 футов, а вес — 2 800 фунтов. Женщины чуть ниже и весят меньше, но в остальном не отличаются от мужчин. Морозные великаны — один из самых грозных великанских народов: эти существа доживают до 250 лет, посвящая жизнь разрушению и яростным битвам, которые с годами делают их всё более и более жестокими.

Эти великаны обычно начинают бой издалека и метают камни до тех пор, пока они не закончатся или пока противник не приблизится настолько, чтобы можно было пустить в ход огромные двуручные топоры. Излюбленная тактика этих великанов — затаиться в засаде, зарывшись в снег на вершине заснеженного или покрытого льдом склона, куда противнику будет трудно добраться, и обрушить на головы врагов лавину, а уже потом ринуться в бой. Морозные великаны очень хорошо прячутся в снегах — здесь им нет равных в скрытности.

Эти существа живут исключительно охотой и набегами, поскольку обитают в безжизненных морозных районах. Примерно половина этих великанов живёт в наспех построенных поселениях или заброшенных замках, а другая половина кочует в северных землях в поисках добычи и пропитания. Предводители морозных великанов называют себя ярлами и требуют от своих последователей беспрекословного подчинения.

В любое время ярла могут вызвать на поединок за его титул, который обычно заканчивается смертью одного из участников. Как правило, один ярл управляет минимум дюжиной более мелких племён, предводителей которых называют вождями или воеводами.

Морозные великаны обожают брать пленных, которых используют как товар, рабов и еду.

В каждой группе морозных великанов есть надсмотрщик (обычно самый злобный и жестокий великан в группе, не считая ярла), к которому прикованы 1-2 раба-гуманоида. Великаны также любят приручать чудовищ, часто выбирая белых драконов или зимних волков, но в логове морозных великанов можно повстречать реморазов, йети и даже линнормов.

ВЕЛИКАН, ОБЛАЧНЫЙ

Черты этого огромного существа весьма изящны. Его кожа бледная и гладкая, а длинные волосы развеваются, как будто на ветру.

ОБЛАЧНЫЙ ВЕЛИКАН

КО 11



Опыт 12800

Нейтральный добрый или нейтральный злой огромный гуманоид (великан).

Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 9, врасплох 24 (+4 броня, +12 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 168 (16d8+96).

Стойкость +16, Реакция +6, Воля +10.

Защитные способности: камнелов.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: моргенштерн +22/+17/+12 (4d6+18) или 2 крушащих удара +22 (2d6+12).

Дистанционная: камень +12 (2d6+18).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: камнемёт (140 футов).

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Неограниченно — левитация (сам великан и ещё 2000 фунтов), непроглядный туман.

1 / день — облако тумана.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 13, Вын: 23, Инт: 12, Мдр: 16, Хар: 12.

БМА: +12; МБМ: +26; ЗБМ: 37.

Черты: Бойня, Бойня+, Внушительный вид, Вторжение+, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+.

Навыки: Внимание +17, Дипломатия +9, Запугивание +26, Исполнение (струнные инструменты) +8, Лазание +19, Ремесло (одно любое) +10.

Языки: великаний, всеобщий.

ОС: увеличенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, группа (2–5), семья (2–5 плюс 35% не участвующих в бою, 1 чародей или жрец 4–7 уровня и 2–5 грифонов) или племя (6–20 плюс 1 оракул, жрец или чародей 7–12 уровня и 2–5 грифонов).

Сокровища: обычные (кольчужная рубаха, моргенштерн, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Увеличенное оружие [Экс]: облачный великан может использовать оружие гигантского размера без штрафов. Большинство великанов используют гигантские моргенштерны.

Цвет кожи облачных великанов варьируется от молочного-белого до бирюзового. Взрослые мужчины имеют рост 18 футов и весят порядка 5 000 фунтов, женщины чуть ниже и весят меньше. Облачные великаны доживают до 400 лет, а носить предпочитают самые красивые одеяния и украшения, ведь для многих внешний вид определяет положение в обществе:

чем лучше одежда и чем изысканнее украшения, тем более влиятелен их обладатель. Они ценят музыку, и многие умеют играть хотя бы на одном инструменте (обычно это арфа).

У этих великанов необычайно разнообразные мировоззрения — примерно половина из них злые, а половина — добрые. Добрые великаны строят дороги, ведущие к другим поселениям гуманоидов, чтобы торговать с ними. Доброго облачного великана можно часто увидеть среди людей, например в одном из людских городов около горной гряды. Злые великаны не отягощают себя постоянным домом и живут на вершинах гор в грубо оборудованных убежищах, спускаясь лишь для совершения набегов на ближайшие деревни. Из-за подобной разницы во взглядах на жизнь между соседними племенами великанов часто вспыхивают долгие и кровопролитные войны.

Ходят легенды о городах этих великанов, расположенных на облаках, которые облетают весь мир, влекомые воздушными потоками. Многие облачные великаны считают это выдумкой, но некоторые клянутся, что видели их лично, и посвящают всю свою долгую жизнь тому, чтобы снова их отыскать.



ВЕЛИКАН, ОГНЕННЫЙ

У этого неповоротливого великана короткие крепкие ноги и сильные мускулистые руки, а волосы и борода будто бы сделаны из огня.

ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН КО 10

Опыт 9 600

Принципиальный злой крупный гуманоид (великан, огненный).

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 8, врасплох 24 (+8 броня, +8 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 142 (15d8+75).

Стойкость +14, Реакция +4, Воля +9.

Защитные способности: камнелов; Невосприимчивость: огонь.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов (30 футов в доспехах).

В ближнем бою: двуручный меч +21/+16/+11 (3d6+15)

или 2 крушащих удара +20 (1d8+10).

Дистанционная: камень +10 (1d8+15 и 1d6 урона огнём).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов), раскалённый камень.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 9, Вын: 21, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 10.

БМА: +11; МБМ: +22; ЗБМ: 31.

Черты: Бойня, Бойня+, Вторжение+, Обращение с особым оружием (двуручный меч), Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (двуручный меч).

Навыки: Внимание +14, Запугивание +11, Лазание +14, Ремесло (одно любое) +8.

Языки: великаний, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые горы.

Численность: одиночка, банда (2-5), группа (6-12 плюс 35% не участвующих в бою и 1 адепт или жрец 1-2 уровня), рейдовая группа (6-12 плюс 1 адепт или чародей 3-5 уровня, 2-5 адских гончих и 2-3 тролля или эттина) или племя (20-30 плюс 1 адепт, жрец или чародей 6-7 уровня, 1 король [воин или следопыт 8-9 уровня], 17-38 адских гончих, 12-22 тролля, 7-12 эттинов и 1-2 молодых красных дракона).

Сокровища: обычные (кольчужно-латный доспех, двуручный меч, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Раскалённый камень (Св): совершая действие атаки, чтобы метнуть камень, огненный великан передаёт ему часть своего жара. Раскалённый камень наносит дополнительно 1d6 урона огнём при попадании.

Огненные великаны — самый воинственный из всех великанских народов. Они постоянно готовятся к войне и отрабатывают тактику на всех, кто встаёт у них на пути. В армиях этих великанов царит жёсткая субординация: у них есть солдаты, офицеры и даже генералы. Все они беспрекословно подчиняются приказам королей.

Волосы этих существ ярко-оранжевые, они мерцают и светятся, как будто бы пылая. Рост взрослого мужчины от 12 до 16 футов, обхват груди — 9 футов, а вес — около

7 000 фунтов, женщины чуть ниже и весят меньше. Продолжительность жизни этих существ достигает 350 лет.

Огненные великаны носят одежду из прочной ткани или кожи, предпочитая красный, оранжевый, жёлтый или чёрный цвета. Бойцы надевают шлемы и кольчужно-латные доспехи из воронёной стали и сражаются большими двуручными мечами, буквально выкашивая противников на поле боя. Большие группы огненных великанов в сражении используют жестокие, но эффективные тактические приёмы и не боятся пожертвовать парой солдат, чтобы заманить врага в западню.

Огненные великаны предпочитают жаркую местность — чем жарче, тем лучше. Их можно встретить в пустынях, вулканах, горячих источниках и в глубинах земли около лавовых колодцев. Они живут в больших пещерах, замках или поселениях-крепостях, спроектированных в соответствии с их военным образом жизни, при котором командный состав живёт в лучших условиях, чем остальные.



Иллюстратор: Джон Ходжсон

ВЕЛИКАН, ХОЛМОВОЙ

Этот сутулый великан источает силу и грубую, примитивную ярость. Грязные шкуры, используемые им в качестве одежды, говорят об отсталости и неотёсанности.

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН КО 7

Опыт 3200

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 8, врасплох 21 [+4 броня, +9 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 85 (10d8+40).

Стойкость +11, Реакция +2, Воля +3.

Защитные способности: камнелов.

АТАКА

Скорость: 40 футов (30 футов в доспехах).

В ближнем бою: дубина +14/+9 (2d8+10) или 2 крушащих удара +13 (1d8+7).

Дистанционная: камень +6 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 8, Вын: 19, Инт: 6, Мдр: 10, Хар: 7.

БМА: +7; МБМ: +15; ЗБМ: 24.

Черты: Бойня, Внушительный вид, Обращение с особым оружием (дубина), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (дубина).

Навыки: Внимание +6, Запугивание +12, Лазание +10.

Языки: великаний.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, банда (2-5), группа (6-8), рейдовая группа (9-12 и 1d4 свирепых волка) или племя (13-30 плюс 35% не участвующих в бою, 1 вождь [варвар или воин 4-6 уровня], 11-16 свирепых волков, 1-4 огра и 13-20 орков-рабов).

Сокровища: обычные (сыромятный доспех, дубина, другие сокровища).

Цвет кожи холмовых великанов варьируется от светло-бежевого до тёмно-коричневого с красноватым отливом. Их волосы обычно чёрные или коричневые, а цвет глаз соответствует цвету волос. В качестве одежды холмовые великаны используют грубо выделанные шкуры с мехом. Они редко стирают или чинят свои вещи, добавляя новые шкуры поверх износившихся старых. Взрослые великаны имеют рост около 10 футов, вес — 1 100 фунтов и могут дожить до 200 лет, но практически всегда умирают раньше.

Холмовые великаны предпочитают сражаться, заняв позицию на каменистых возвышенностях, откуда они могут осыпать противника градом камней и булыжников, находясь в относительной безопасности. Вступая в ближний бой, они пытаются сбить с ног противника, если тот меньше них, после чего пускают в ход дубины.

Эти великаны редко селятся на одном месте, предпочитая кочевать от одного поселения до другого, грабя и разоряя их. Хотя эти существа и предпочитают умеренный климат, жажда наживы способна завести их куда угодно. Холмовые великаны — крайне самолюбивые существа и потому редко вступают в бой, если не уверены в победе. Они трусливы и перед лицом сильного противника прячутся за спинами друг друга, без малейшего промедления жертвуя соплеменником, чтобы спасти свою шкуру. Блуждающие банды великанов часто встречаются в холмистых местностях регионов с умеренным климатом и из-за агрессивного поведения считаются там одной из главных опасностей.

Одиноким незлым холмовым великанам пусть и редко, но живут в поселениях других гуманоидов, но почти никогда — в крупных городах и населённых пунктах. В отдалённых приграничных посёлках они трудятся чёрнорабочими или несут солдатскую службу, а также часто выполняют роль посредников в переговорах с мародёрствующими собратьями. К несчастью, холмовые великаны, променявшие жизнь кочевника на блага цивилизации, — изгой, которых кочевые великаны обычно без лишних раздумий убивают.

Тем не менее эти «культурные» холмовые великаны могут найти своё место в обществе, и многим из них удалось прожить тихую, мирную, небогатую событиями жизнь.



ВЕЛИКАН, ШТОРМОВОЙ

Этот великан похож на мускулистого человека исполинских размеров. У него загорелая кожа, тёмные волосы и блестящие зелёные глаза.

ШТОРМОВОЙ ВЕЛИКАН КО 13

Опыт 25 600

Хаотичный добрый огромный гуманоид (великан).

Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +27.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 10, врасплох 26 (+6 броня, +12 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 199 (19d8+114).

Стойкость +17, Реакция +8, Воля +13.

Защитные способности: камнелов; Невосприимчивость: электричество.

АТАКА

Скорость: 50 футов, плавание 40 футов (35 футов, плавание 30 футов в доспехах).

В ближнем бою: искусно сделанный двуручный меч +27/+22/+17 (4d6+21 / 17-20) или 2 крушащих удара +26 (2d6+14).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +15/+10/+5 (3d6+14 / ×3).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 15):

Постоянные — свобода движений.

2 / день — левитация, управление погодой.

1 / день — вызов молний (СЛ 15), цепь молний (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 39, Лвк: 14, Вын: 23, Инт: 16,

Мдр: 20, Хар: 15.

БМА: +14; МБМ: +30; ЗБМ: 42.

Черты: Боевые рефлексы, Бойня, Жестокий удар, Жестокий удар+, Разрушение+, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенный критический удар (двуручный меч).

Навыки: Акробатика +18, Внимание +27, Запугивание +20, Исполнение (пение) +12, Лазание +17, Плавание +22, Проницательность +24, Ремесло (одно любое) +13.

Языки: аурин, великаний, всеобщий, драконий.

ОС: боеготовность, дыхание под водой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая тёплая местность.

Численность: одиночка или семья (2-5 плюс 1 чародей или жрец 7-10 уровня, 1-2 птицы Рух, 2-6 грифонов и 2-8 акул).

Сокровища: обычные (искусно сделанный нагрудник, искусно сделанный композитный длинный лук [рейтинг силы +14] с 20 стрелами, искусно сделанный двуручный меч, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Боеготовность (Экс): штормовые великаны умеют обращаться со всем простым и особым оружием.

Дыхание под водой (Экс): штормовые великаны могут свободно дышать как воздухом, так и водой.

Обычно штормовые великаны смуглые, но иногда у них бывает фиолетовая кожа, тёмно-фиолетовые или иссиня-чёрные волосы и серебристо-серые или фиолетовые глаза. Фиолетовая кожа считается символом удачи среди штормовых великанов, и её обладатели, как правило, становятся лидерами. Рост взрослых великанов в среднем 21 фут, вес — 12 000 фунтов, а продолжительность жизни достигает 600 лет. В повседневной жизни они носят короткие свободные туники, повязав их поясом, на голову надевают повязки, а на ноги — сандалии, хотя многие ходят и босиком. Эти великаны предпочитают простые, но искусно сделанные украшения; обычно это кольца и различные браслеты, в том числе ножные (босоногие великаны носят их на щиколотке). Когда штормовой великан готовится к битве, он облачается в сверкающий нагрудник и берёт с собой лук и огромный двуручный меч.

Эти великаны предпочитают жить в уединении на отдалённых побережьях и тропических островах. Своё имя они получили не зря: этим существам свойственны резкие перепады настроения, любое проявление зла сильно их раздражает, а оскорблённый великан может быть свирепым и крайне опасным противником. В битве они осыпают противника тучами стрел, берясь за мечи лишь в последний момент.

Штормовые великаны селятся в башнях, замках или укрепленных поселениях и предпочитают питаться дарами земли. Они ухаживают за огромными роскошными садами и возделывают сотни акров земли. Они часто прибегают к помощи других гуманоидов, например эльфов или людей, нанимая их для работы на фермах. Анклав штормовых великанов обычно обеспечивает безопасность целого острова или прибрежной области.



ВЕРЁВОЧНИК

Огромный глаз внезапно распаивается прямо над зубастой пастью этого конусовидного существа, а длинные волокнистые жгуты, расположенные по бокам, приходят в движение.

ВЕРЁВОЧНИК

КО 12



Опыт 19200

Хаотичная злая крупная aberrация.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +24.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 10, врасплох 26 (+17 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 162 (12d8+108).

Стойкость +13, Реакция +5, Воля +13.

Невосприимчивость: электричество; Устойчивость: холод 10; УкМ: 27.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: укусы +20 (4d8+18 / 19-20).

Дистанционная: 6 жгутов +10 (дистанционная атака касанием, 1d6 урона Сил).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: притягивание (жгут, 5 футов), жгуты.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 13, Вын: 29, Инт: 13, Мдр: 16, Хар: 12.

БМА: +9; МБМ: +22; ЗБМ: 33 (нельзя сбить с ног).

Черты: Стальная воля, Уверенное владение оружием (жгут), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание, Скрытность).

Навыки: Внимание +24, Знание (подземелья) +16, Знание (религия) +13, Лазание +27, Скрытность +18 (+26 в каменистой или льдистой местности); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в каменистой или льдистой местности.

Языки: акло, подземный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или группа (3-6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жгуты (Экс): верёвочник способен выпускать из своего тела до 6 тонких липких жгутов, поражающих цели на расстоянии до 50 футов. Атака жгутом применяется аналогично дистанционной атаке касанием. Жгуты достаточно прочные, но могут быть порваны любым количеством режущего урона (у жгута КБ 20). Существо, поражённое жгутом, цепенеет и слабеет и должно пройти испытание Стойкости со СЛ 25, при провале получая 1d6 урона Силе. СЛ испытания зависит от Выносливости верёвочника.

Верёвочники нападают на добычу из засады: они способны менять форму и окраску тела, поэтому затаившийся верёвочник выглядит как каменный или ледяной сталагмит (а в пещерах с низкими потолками — как сталагнат). Если вокруг нет подобных образований,

верёвочник может сжать тело в более компактную форму, напоминающую валун. Жгуты этого существа состоят не из плоти, а из густого материала, напоминающего полурасплавленный воск, но прочного, как стальная цепь, и способного вытягивать силу и вызывать окоченение мышц. Верёвочник может крайне ловко управлять этими жгутами и запускать их на расстояние до 50 футов, чтобы захватить предмет, привлёкший внимание.

Несмотря на свой чужеродный и чудовищный облик, верёвочники являются одними из самых разумных обитателей глубинных пещер. Они не образуют сообществ (хотя верёвочники иногда и обитают среди подземных жителей, например пожирателей интеллекта и неотелидов, с которыми изредка вступают в союз), но часто собираются небольшими группами. Верёвочников волнуют вопросы философии жизни и смерти, а также тонкости жестоких и зловещих религий мира, поэтому эти существа могут вступить в продолжительные беседы или дискуссии с теми, кого изначально собирались съесть. Рассказывают об искусных спорщиках и философах, которые годами жили в группах верёвочников как питомцы и собеседники. Правда, если жертве не удастся вовремя сбежать, аппетит чудовища в конце концов возьмёт верх над тягой к знаниям, особенно если собеседник постоянно побеждает в споре и испытывает терпение.

Высота верёвочника — 9 футов, а вес — 2 200 фунтов.



ВИВЕРНА

Тёмно-синий дракон мягко касается земли парой когтистых лап, складывая огромные крылья. Он вызывает рычит, покачивая хвостом, на кончике которого красуется изогнутое жало.

ВИВЕРНА

КО 6



Опыт 2400

Нейтральный крупный дракон.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 10, врасплох 18 (+9 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 73 (7d12+28).

Стойкость +9, Реакция +6, Воля +8.

Невосприимчивость: паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: жало +10 (1d6+4 и яд), укус +10 (2d6+4 и захват), 2 удара крыльями +5 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: полосование (2 лапы +10, 1d6+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 18, Инт: 7, Мдр: 12, Хар: 9.

БМА: +7; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 23.

Черты: Атака в полёте, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +18,

Полёт +5, Проницательность +11, Скрытность +7;

Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: драконий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или стая (3-6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Зкс): жало — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 17; Частота: 1 / раунд

до 6 раундов; Действие: 1d4 урона Вын;

Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости виверны.

Виверны — мерзкие, жестокие и агрессивные рептилии, состоящие в дальнем родстве с могучими драконами. Все они без исключения нетерпеливы и предпочитают решать проблемы силой, за что нелюбимы драконами. Те считают виверн грубыми и неразумными дикарями, что, впрочем, в большинстве случаев чистая правда. Виверны достаточно умны и способны говорить, но всё равно предпочитают сперва напасть,

а договариваться потом, да и то лишь тогда, когда противник оказался сильнее и сбежать от него не вышло.

Виверны изредка собираются в небольшие стаи, чтобы устроить охоту на крупную добычу, но в основном предпочитают выслеживать её в одиночку, охватывая местность площадью от 100 до 200 квадратных миль. Они территориальны и готовы сражаться между собой до смерти за богатые дичью уголья.

Виверна постоянно голодна и склонна к насилию, но если с ней подружиться (умело сочетая лесть, угрозы, угощения и суля богатства), она станет ценным союзником. Виверны часто служат охранниками у великанов и гуманоидных чудовищ, а некоторые племена людоящеров и боггардов летают на них верхом, но это достаточно дорогое удовольствие: виверна вряд ли согласится долго носить на себе низшее существо просто так и потребует еды и денег за услуги.

Виверна достигает в длину 16 футов, из которых 8 составляет хвост, и весит в среднем 2 000 фунтов.



Иллюстрация: Concept Art House

ВОЛК

Этот сильный хищник облизывает острые зубы, не спуская с добычи взгляда жёлтых глаз.

ВОЛК

КО 1



Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6+1 и сбивание с ног).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании по запаху), Скрытность +6; Модификаторы народа: +4 к Выживанию при выслеживании по запаху.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные или умеренные леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: нет.

Волки, находящиеся в конце пищевой цепи, живут как поодиночке, так и стаями. Они яростно защищают свою территорию и при охоте могут забредать очень далеко, покрывая обширные расстояния.

На их широких лапах расположены пахучие железы, оставляющие опознавательные следы, которые облегчают ориентирование на местности и сообщают другим волкам о передвижении членов стаи. Между пальцами лап также имеются небольшие перепонки, помогающие передвигаться по снегу.

Волк покрыт густой шерстью, верхний слой которой отталкивает воду и грязь. Цвет шкуры варьируется от серого до коричневого, но встречаются и чёрные волки. Высота самцов в холке — от 2,5 до 3 футов, вес — от 45 до 150 фунтов, а самки чуть меньше.

ВОЛК, СВИРЕПЫЙ

Огромный чёрный волк размером с коня скалится, обнажая длинные и острые клыки.

СВИРЕПЫЙ ВОЛК

КО 3



Опыт 800

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 37 (5d8+15).

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +7 (1d8+6 и сбивание с ног).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 20 (24 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Уверенное владение оружием (укусы), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Выживание +1 (+5 при выслеживании по запаху), Скрытность +3; Модификаторы народа: +4 к Выживанию при выслеживании по запаху.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные или умеренные леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: нет.

Свирепые волки — чудовищно огромные первобытные создания. Они сохраняют повадки обычных волков, но гораздо более агрессивны. Эти существа зачастую служат великанам, охотясь вместе с ними и защищая их жилища. Некоторые дикие гуманоиды и обитатели лесов ездят на свирепых волках верхом. Шкура этих животных темнее, чем у простых волков, и окрашена в чёрные и тёмно-серые оттенки. Длина взрослого свирепого волка — 9 футов, а вес — около 800 фунтов.



ВЫЛЮДОК

Голова этого сгорбленного зеленокожего гуманоида напоминает лягушачью, только рот у него как у пираньи.

ВЫЛЮДОК (УЛАТ-КИНИ) КО 2**Опыт 600**

Принципиальное злое среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иници.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 11, врасплох 12 (+2 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 20 (2d10+9).

Стойкость +3, Реакция +4, Воля +3.

Устойчивость: холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: трезубец +4 (1d8+2), удар когтями +2 (1d4+1), укус +2 (1d6+1).

Дистанционная: трезубец +3 (1d8+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 13, Вын: 17, Инт: 10, Мдр: 10, Хар: 6.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 15.

Черты: Живучесть, Мультиатака^А.

Навыки: Внимание +5 (+9 под водой), Запугивание +3, Плавание +15, Скрытность +6 (+10 под водой); Модификаторы народа: +4 к Вниманию и Скрытности под водой.

Языки: аболетский, подземный.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или холодные водоёмы или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, выводок (2–5), стая (6–12) или секта (13–95 и 50% не участвующих в бою, 1 заместитель вождя 3 уровня на 20 взрослых, 1 чародей 4–6 уровня на 40 взрослых, 1 вождь 7–9 уровня и 2–6 жиж).

Сокровища: снаряжение ПВ (трезубец, другие сокровища).

Среди множества народов, созданных аболетами для услужения, вылюдки оказались самым многочисленным и успешным. Во время расцвета империи аболетов вылюдки были поистине бесчисленны и легионы этих существ завоёвывали сушу. Сейчас, когда власть аболетов осталась в прошлом, вылюдки предоставлены сами себе, но самостоятельная жизнь оказалась для них испытанием.

Со временем их число сократилось, и теперь большинство вылюдков обитают глубоко под землёй, в разрушающихся руинах, которые не сравнивали с землёй лишь потому, что враги не стали продолжать войну, потеряв к вылюдкам всякий интерес. Вылюдки утратили всё, даже собственное имя — лишь самые мудрые и знающие из них помнят, что когда-то их народ назывался улат-кини. Все прочие смирились с названием, придуманным обитателями поверхности, — «вылюдок».

Вылюдки не стареют и могут жить вечно, если не будут убиты или не заразятся чем-нибудь смертельным. Все они мужского пола и потому не могут размножаться: бесконтрольное увеличение численности рабов аболетам было ни к чему. К несчастью, это не означает, что они бесплодны. Вылюдки были созданы из людей, а потому могут иметь от них потомство. Дети, порожденные подобным союзом, всегда отличаются особым уродством. Те, кто не родился вылюдком сразу, по мере взросления постепенно преобразуются, и в возрасте, когда они умерли бы от старости, с ними происходит перемена: они сбрасывают морщинистую кожу, превращаясь в полноценного улат-кини. Большинство вылюдков не заинтересованы в продолжении рода и предпочитают прозябать в затонувших развалинах, но племена, живущие возле малонаселённых побережий, процветают: некоторые, конечно, совершают набеги на деревни и захватывают «невест», но более коварные племена заключают союзы с бедствующими жителями, защищая их и гарантируя хороший улов в обмен на женщин.



ГАРГУЛЬЯ

Этот злоедействующий гуманоид, напоминающий крылатого рогатого демона, похоже, выточен из тёмно-серого камня.

ГАРГУЛЬЯ

КО 4



Опыт 1200

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище (земляной).

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 [+4 естественная броня, +2 Лвк].

ПЗ: 42 [5d10+15].

Стойкость +4, Реакция +6, Воля +4.

СУ: 10/магия.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +7 (1d6+2), укус +7 (1d4+2), рога +7 (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 7.

БМА: +5; МБМ: +7; ЗБМ: 19.

Черты: Парение, Улучшенная инициатива, Эксперт (Полёт).

Навыки: Внимание +5, Полёт +12, Скрытность +11 (+17 в каменистой местности); Модификаторы народа: +2 к Скрытности (+8 в каменистой местности).

Языки: всеобщий, терран.

ОС: неподвижность.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или эскадрилья (3–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Неподвижность (Экс): гаргулья может застыть настолько неподвижно, что её запросто можно спутать со статуей. Гаргулья, использующая эту способность, может «взять 20» при проверке Скрытности, чтобы прикинуться статуей даже на самом видном месте.

Гаргульи зачастую выглядят как крылатые статуи благодаря умению долгое время сидеть совершенно неподвижно, подкарауливая добычу. Обсессивно-компульсивное поведение, присущее гаргульям, весьма разнообразно, но в основном сводится к тому, что гаргулья собирает разные предметы и стаскивает их к себе в логово или обозначает ими территорию. В коллекции гаргульи может обнаружиться, например, следующее: книги, украденные безделушки, драгоценности, оружие или части тел поверженных врагов.

Гаргульи предпочитают одиночество, но иногда они собираются в группы, называемые «эскадрильями», причём делать они это могут как для защиты от общего врага, так и просто забавы ради. При определённых условиях племя гаргулий может даже объединиться с другими существами, но такой союз может распасться из-за малейшей нелепицы: гаргульи вероломны, мстительны и мелочны. Гаргульи живут прямо посреди самых крупных городов, притворяясь

украшениями каменных соборов и зданий, на которых они прячутся днём прямо у всех на виду, а ночью спускаются вниз, чтобы охотиться на бродяг, нищих и случайных ночных прохожих.

Чем дольше гаргульи живут в руинах или среди зданий, тем больше начинают походить на статуи, типичные для местной архитектуры. Внешность гаргульи изменяется медленно, но в итоге может кардинально отличаться от первоначального облика.

Один из необычных подвидов гаргулий обитает не среди домов и руин, а под водой. Эти существа называются капоацентами, и их параметры аналогичны параметрам гаргульи, но у них есть подводный подтип, а крылья непригодны для полёта, зато позволяют плавать со скоростью 60 футов. Капоаценты обитают на прибрежном мелководье и охотятся на добычу, оказавшуюся на побережье. Эти существа гораздо чаще собираются в эскадрильи, поскольку предпочитают общество сородичей.



ГАРПИЯ

За исключением потрёпанных крыльев и когтистых птичьих лап, это существо выглядит как жестокая одичавшая женщина.

ГАРПИЯ

КО 4



Опыт 1200

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+2 броня, +1 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 38 (7d10).

Стойкость +4, Реакция +7, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: моргенштерн +8/+3 (1d8+1), 2 лапы +3 (1d6).

Особые атаки: чарующая песня.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: 10, Инт: 7, Мдр: 12, Хар: 17.

БМА: +7; МБМ: +8; ЗБМ: 21.

Черты: Атака в полёте, Внушительная стойкость, Уворот, Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +7, Внимание +7, Запугивание +7, Исполнение (пение) +5, Полёт +12.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или стая [3–12].

Сокровища: обычные (кожаный доспех, моргенштерн и другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Чарующая песня (Св): песня гарпии влияет на умы слушателей, завораживая их и заставляя подойти ближе. Когда гарпия поёт, все существа (кроме гарпий) в пределах 300-футового облака проходят испытание Воли со СЛ 16 и при провале становятся зачарованными. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к песне этой гарпии на следующие 24 часа. Жертва, зачарованная песней, устремляется к гарпии максимально короткой дорогой, если при этом жертве угрожает опасность (например, если кратчайший путь идёт через огонь или для этого придётся спрыгнуть со скалы), непосредственно перед опасным препятствием существо получает возможность пройти повторное испытание для отмены эффекта песни. Зачарованные существа не могут предпринимать каких-либо действий, помимо самозащиты. Оказавшись на расстоянии 5 футов от гарпии, существо просто замирает на месте и не сопротивляется её атакам. Эффект длится, пока гарпия поёт и 1 раунд после того, как она перестанет. Это звуковой эффект обольщения, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы гарпии.

Гарпий часто считают злобными и испорченными. Они прекрасно знают, как поведёт себя то или иное существо и что при этом творится у него в голове, и это даёт им преимущество в охоте на любимую добычу. Диких зверей нетрудно зачаровать песней, но это слишком легко

и поэтому скучно, так что гарпии предпочитают более разумных жертв.

Несмотря на то, что гарпии от природы крайне дикие и абсолютно не раскаиваются в своих поступках, некоторые из них живут в непосредственной близости от гуманоидных сообществ и любят общаться с существами, которых воспринимают как еду.

Гарпиям нравятся блестящие вещи, поэтому они обычно носят безделушки и украшения, снятые с тел жертв. Вблизи эти существа пахнут тухлым мясом съеденной добычи, поэтому они редко подпускают незачарованных существ близко, чтобы те не учуяли запах крови и разложения, который гарпии пытаются перебить ароматическими маслами и духами.

Внешний вид гарпий зависит от места их обитания: некоторые выглядят как помесь женщины с грифом, перья других похожи на орлиные или соколиные, а окраска гарпий, живущих в изолированных и тропических регионах, может напоминать разноцветное оперение попугаев.



Иллюстратор: Татчер Холтон

ГЕНИЙ, ДЖАНН

Эта величественная фигура выглядит совсем как высокий, хорошо сложенный человек, но её глаза странно светятся.

ДЖАНН

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное среднее потустороннее существо (местный).

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+6 броня, +1 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 39 (6d10+6).

Стойкость +6, Реакция +7, Воля +4.

Устойчивость: огонь 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 20 футов (безупречная маневренность); 20 футов, полёт 15 футов (безупречная маневренность) в кольчуге.

В ближнем бою: скимитар +9/+4 (1d6+4 / 18–20).

Дистанционная: композитный длинный лук +8/+3 (1d8+3 / x3).

Особые атаки: изменение размера.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

3 / день — невидимость (только на себя), планарный переход (только существа-добровольцы и только на стихийные, Астральный или Материальный планы), разговор с животными.

1 / день — создание еды и питья, эфирная прогулка (на 1 час).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 13.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 22.

Черты: Боевые рефлексy, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива^Д.

Навыки: Верховая езда +6, Внимание +11, Колдовство +11, Оценка +11, Полёт +14, Проницательность +11, Ремесло (однолюбое — обычно оружейник) +11, Скрытность +6.

Языки: всеобщий, один планарный язык (демонический, дьявольский или небесный), один стихийный язык (акван, ауран, игнан или терран); телепатия 100 футов.

ОС: сопротивление стихиям.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни.

Численность: одиночка, пара, компания (3–6) или группа (7–12).

Сокровища: обычные (кольчуга, композитный длинный лук [рейтинг силы +3], скимитар, другое снаряжение).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Изменение размера (ПС): дважды в день джанны может магическим образом изменить размер существа. Эта способность работает аналогично заклинаниям *увеличение гуманоида*

или *уменьшение гуманоида* (по выбору джанны) и может изменять размер самого джанны. Успешно пройденное испытание Стойкости со СЛ 13 отменяет этот эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы джанны. Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.

Сопротивление стихиям (Экс): джанны может до 48 часов находиться на планах Воздуха, Земли, Огня или Воды. Если по истечении этого времени джанны не возвратился на Материальный план, он получает 1 урон за каждый дополнительный час, проведённый на стихийном плане, вплоть до тех пор, пока он не возвратится на Материальный план или не умрёт.

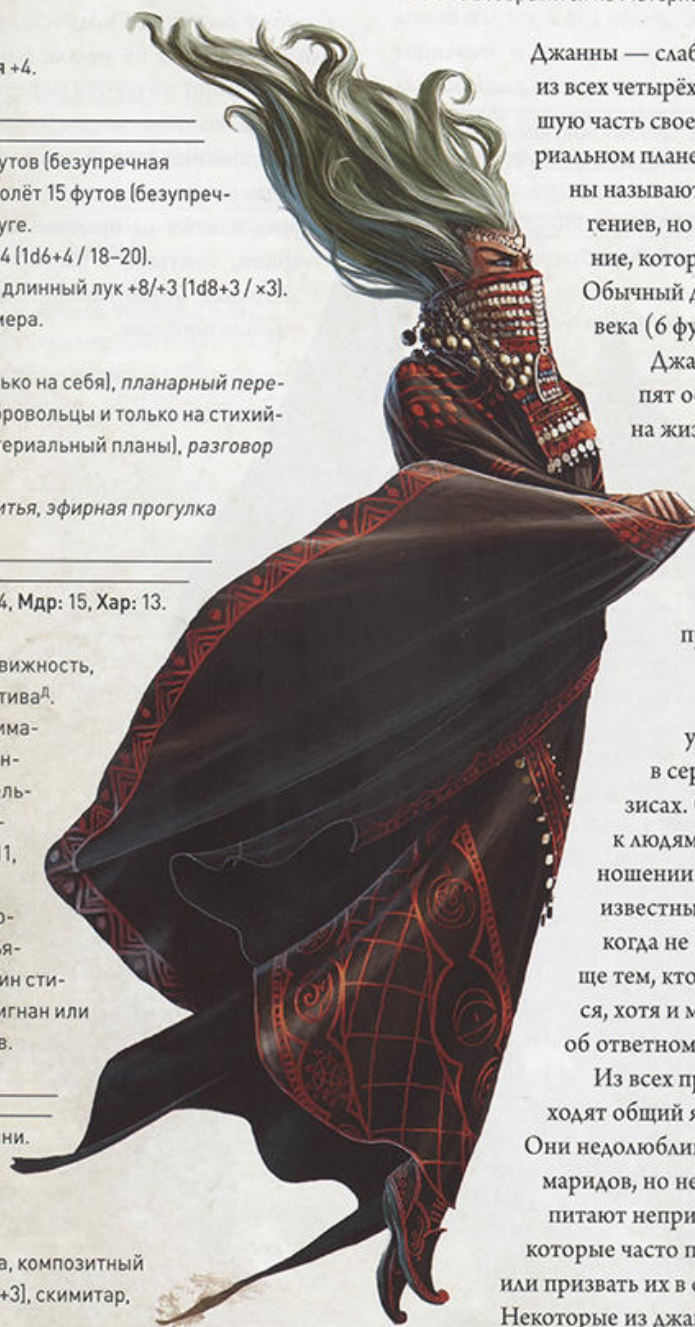
Джанны — слабейшие из гениев. Они созданы из всех четырёх стихий и потому должны большую часть своего времени проводить на Материальном плане. В некоторых преданиях джанны называются самыми «человечными» из гениев, но для большинства это оскорбление, которое должно быть смыто кровью.

Обычный джанны ростом примерно с человека (6 футов) и весит около 180 фунтов. Джанны сильны и храбры и не терпят оскорблений или посягательств на жизнь. Большинство также склонны видеть оскорбление даже там, где его не подразумевалось. Если противник превосходит джанный числом, они улетают прочь под прикрытием невидимости и возвращаются с подкреплением.

Джанны наслаждаются своим уединением, предпочитая жить в сердце пустыни или в далёких оазисах. Они с подозрением относятся к людям, но не склонны делать в их отношении поспешных выводов. Джанны известны своим гостеприимством и никогда не откажут в еде, воде или убежище тем, кто в них действительно нуждается, хотя и могут впоследствии попросить об ответном одолжении.

Из всех прочих гениев джанны легко находят общий язык с джиннами и шайтанами. Они недолюбливают горделивых и надменных маридов, но не считают их врагами. Джанны питают неприкрытую неприязнь к ифритах, которые часто пытаются поработить джанны или призвать их в свои армии.

Некоторые из джанны — благородные, часто называемые шейхами или эмирами. У них 9 КЗ, Сила 19, Интеллект 18. Они владеют следующими псевдозаклинаниями (УЗ 12): 3 / день — *обнаружение магии, предвидение и прорицание*. Такие джанны имеют КО 7.



ГЕНИЙ, ДЖИНН

Это существо в два раза выше человека, а нижняя часть его тела представляет собой туманный вихрь.

ДЖИНН

КО 5



Опыт 1600

Хаотичное доброе крупное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 14 (+5 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 52 (7d10+14).

Стойкость +4, Реакция +9, Воля +7.

Невосприимчивость: кислота.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +10 (1d8+4) или искусно сделанный скимитар +11/+6 (1d8+4 / 18-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: вихрь (1 / 10 минут, 10-50 футов в высоту, 1d8+4 урона, СЛ 17), повелитель воздуха.

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — невидимость (только на себя), планарный переход (только существа-добровольцы и только на стихийные, Астральный или Материальный планы).

1 / день — великое созидание (создаваемая растительная материя не исчезает), газообразность (продолжительность до 1 часа), путешествие с ветром, создание вина (как создание воды, только вино), создание еды и питья, устойчивый образ (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 19, Вын: 14, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 15.

БМА: +7; МБМ: +12; ЗБМ: 27.

Черты: Боевая магия, Боевые рефлексы, Стремительность, Уворот, Улучшенная инициатива^А.

Навыки: Внимание +12, Знание (планы) +12, Колдовство +12.

Оценка +12, Полёт +20, Проницательность +12, Ремесло (одно любое) +12, Скрытность +10.

Языки: акван, ауран, всеобщий, игнан, терран; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания любая (план Воздуха).

Численность: одиночка, пара, компания (3-6) или группа (7-10).

Сокровища: обычные (искусно сделанный скимитар, другое снаряжение).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель воздуха (Экс): находящиеся в воздухе существа, атакующие джинна, получают штраф -1 к проверкам атаки и урона.

Джинны — гении с плана Воздуха. Согласно народному поверью, они сделаны из облаков и обладают силой ураганного шторма. Рост джинна — около 10 футов, а вес — порядка 1 000 фунтов.

Джинны считают ниже своего достоинства сражаться врукопашную, поэтому в бою полагаются на магию и особые способности. Если противник имеет численное

превосходство, джинн обычно пытается отступить и обращается в вихрь, чтобы оторваться от преследователей. Если джинна всё-таки принудили к ближнему бою, большинство из них сражается искусно сделанным скимитаром как двуручным оружием.

Джинны хорошо ладят с джанными и маридами, недолюбливают шайтанов, а ифритов считают заклятыми врагами, презирая их больше, чем кого-либо из гениев. Конфликт между джиннами и ифритами настолько серьёзен, что многие заклинатели пытаются (с переменным успехом) обеспечить послушание джинна, пообещав ему помочь расправиться с ненавистными врагами.

Некоторые из джиннов — благородные, часто называемые визирями. У них 10 КЗ, Сила 23, Харизма 17, и они могут исполнить три желания любого существа (кроме гениев), пленившего их. Такие джинны имеют КО 8.



ГЕНИЙ, ИФРИТ

У этого мускулистого великана есть маленькие чёрные рога, глаза напоминают тлеющие угли, а от алой кожи поднимаются струйки дыма.

ИФРИТ

КО 8



Опыт 4800

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, обнаружение магии; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 17 (+8 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 95 (10d10+40).

Стойкость +7, Реакция +10, Воля +9.

Невосприимчивость: огонь; Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +15 (1d8+6 и 1d6 урона огнём) или искусно сделанный фальшион +16/+11 (2d6+9 / 18-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: жар, изменение размера.

Псевдозаклинания (УЗ 11):

Постоянные — обнаружение магии.

Неограниченно — опаляющий луч, пиротехника (СЛ 14), планарный переход (только существа-добровольцы и только на стихийные, Астральный или Материальный планы), сотворить пламя.

3 / день — быстрый опаляющий луч, невидимость, огненная стена (СЛ 16).

1 / день — вечный образ (СЛ 18), газообразность, исполнение до 3 желаний (только не гениям).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 17, Вын: 18, Инт: 12, Мдр: 14, Хар: 15.

БМА: +10; МБМ: +17; ЗБМ: 31.

Черты: Боевая магия, Боевые рефлексy, Быстрое псевдозаклинание (опаляющий луч), Обманщик, Уворот, Улучшенная инициатива¹.

Навыки: Блеф +19, Внимание +15, Запугивание +15, Колдовство +14, Маскировка +10, Полёт +13, Проницательность +15, Ремесло (одно любое) +14, Скрытность +8.

Языки: акван, ауран, всеобщий, игнан, терран; телепатия 100 футов.

ОС: смена формы (гуманоид или великан, иной облик или облик великана I).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Огня).

Численность: одиночка, пара, компания (3-6) или группа (7-12).

Сокровища: обычные (искусно сделанный фальшион, другое снаряжение).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жар (Экс): тело ифрита наносит 1d6 урона огнём всякий раз, когда он наносит урон в ближнем бою, или каждый раунд, если ифрит схватил противника.

Изменение размера (Пс): дважды в день ифрит может магическим образом изменить размер существа.

Эта способность работает аналогично заклинаниям увеличение гуманоида или уменьшение гуманоида (по выбору ифрита) и может изменять размер самого ифрита. Успешно пройденное испытание Стойкости со СЛ 14 отменяет этот эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы ифрита. Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.

Ифриты — гении с плана Огня. Рост ифрита — около 12 футов, а вес — порядка 2 000 фунтов.

У ифритов мало союзников среди прочих гениев. Они ненавидят джиннов и нападают на них сразу же, как только увидят. К маридам они питают столь же сильную неприязнь, а джанны, на их взгляд, слабы и тщедушны. Ифриты часто сотрудничают с шайтанами, но даже в этом случае союз крайне недолговечен.

Некоторые из ифритов — благородные, часто называемые маликами. У них 13 КЗ, и они владеют следующими псевдозаклинаниями (УЗ 15): 3 / день — огненный шар, раскаленный металл; 1 / день — высшая невидимость, вулканическая буря (аналогично заклинанию ледяная буря, но вместо урона холодом — урон огнём). Такие ифриты имеют КО 10.



ГЕНИЙ, МАРИД

Это создание напоминает могучего великана с сине-зелёной лишённой волос кожей, тёмно-синими глазами, густыми бровями и жемчужно-белыми зубами.

МАРИД

КО 9

Опыт 6400

Хаотичное нейтральное крупное потустороннее существо (водяной, экстрапланарный).

Иници.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 18 (+9 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 114 (12d10+48).

Стойкость +10, Реакция +12, Воля +10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +17 (2d6+6) или искусно сделанный трезубец +18/+13/+8 (2d6+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: водная ярость, водоворот (1 / 10 минут, 10–50 футов в высоту, 1d8+4 урона, СЛ 22), повелитель воды.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), хождение по воде.

Неограниченно — невидимость, планарный переход (только существа-добровольцы и только на стихийные, Астральный или Материальный планы), создание воды, очищение еды и питья (только жидкости), тушение.

5 / день — власть над водой, газообразность, дыхание под водой, непроглядный туман.

3 / день — увидеть невидимое.

1 / день — устойчивый образ (СЛ 18).

1 / год — исполнить 1 желание (только не гения).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 19, Вын: 18, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 16.

БМА: +12; МБМ: +19; ЗБМ: 34.

Черты: Боевая магия, Боевые рефлекс, Внушительная стойкость, Естественная атака+, Сокрушительный удар, Уворот, Улучшенная инициатива^А.

Навыки: Внимание +17, Дипломатия +18, Знание (планы) +17, Колдовство +17, Плавание +29, Проницательность +17, Ремесло (одно любое) +17, Скрытность +15.

Языки: акван, ауран, всеобщий, игнан, терран; телепатия 100 футов.

ОС: смена формы (элементаль воды, гуманоид или великан, иной облик, стихийная форма III или облик великана I).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Воды).

Численность: одиночка, пара, компания (3–6) или группа (7–12).

Сокровища: обычные (искусно сделанный трезубец, другое снаряжение).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Водная ярость (Св): в качестве основного действия марида может выпустить поток воды, который ослепляет все цели на 60-футовой линии на 1d6 раундов и наносит им 1d6 урона. Испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое и отменяет эффект ослепления. СЛ испытания зависит от Выносливости марида.

Водоворот (Св): раз в десять минут марида может превратиться в водоворот бурлящей, пенящейся воды. Эта способность работает аналогично способности вихрь (см. стр. 299), за тем лишь исключением, что может быть использована только под водой. Находясь в этой форме, марида не может покинуть пределов воды.

Повелитель воды (Экс): марида получает бонус +1 к проверкам атаки и урона, если и он, и его цель касаются воды. Если противник или марида касаются земли, марида получает штраф -4 к проверкам атаки и урона.

Самые могущественные из гениев, марида, обитают на плане Воды. Считается, что они столь же сильны, как океанские течения, а их зубы — чистый жемчуг. Рост марида — около 16 футов, а вес — почти 2 500 фунтов.

Марида непредсказуемы и капризны, и эти качества делают их в глазах других (особенно шайтанов) позором всего народа гениев. Многие марида становятся танцорами, рассказчиками, актёрами или посвящают себя другим искусствам. Они часто меняют свой облик и посещают Материальный план, чтобы найти новых почитателей своего таланта.

Некоторые из марида — благородные, часто называемые шехзаде. У них 14 КЗ, и они владеют следующими псевдозаклинаниями (УЗ 20): 3 / день — конус холода, ледяная буря; 1 / день — вечный образ, туча элементалей (только элементали воды). Такие марида имеют КО 11.



ГЕНИЙ, ШАЙТАН

Это создание похоже на исполинского человека с кожей из полированного камня и блестящими агатовыми глазами.

ШАЙТАН

КО 7



Опыт 3200

Принципиальное нейтральное крупное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный).

Иниц.: +5; Восприятие: вибросенсорность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 19 (+10 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 85 (9d10+36).

Стойкость +10, Реакция +4, Воля +8.

Невосприимчивость: электричество.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, рытьё 60 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +13 (2d6+5) или искусно сделанный скимитар +14/+9 (1d8+7 / 18-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: изменение металла, каменное проклятие, повелитель земли.

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — вуаль (только на себя), планарный переход (только существа-добровольцы и только на стихийные, Астральный или Материальный планы), преобразование камня, размягчение земли и камня, слияние с камнем.

3 / день — быстрые блёстки (СЛ 14), каменная кожа, каменная стена, разговор с камнями, ржавящее прикосновение.

1 / день — превращение грязи в камень, превращение камня в грязь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 13, Вын: 19, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 15.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 26.

Черты: Боевая магия, Быстрое псевдозаклинание (блёстки), Сокрушительный удар, Таран+, Таран++, Улучшенная инициатива^д.

Навыки: Блеф +14, Внимание +14, Знание (инженерное дело) +14, Колдовство +14, Лазание +25, Оценка +14, Проницательность +14, Ремесло (огранщик) +14.

Языки: акван, ауран, всеобщий, игнан, терран; телепатия 100 футов.

ОС: скольжение сквозь камень.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Земли).

Численность: одиночка, пара, компания (3-6) или группа (7-12).

Сокровища: обычные (искусно сделанный скимитар, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель земли (Экс): шайтан получает бонус +1 к проверкам атаки и урона и +2 к встречным проверкам, связанным с Силой, если и он, и его цель касаются земли. Если противник находится в воздухе или воде, шайтан получает штраф -4 к проверкам атаки и урона.

Изменение металла (Св): в качестве основного действия шайтан может прикоснуться к одному металлическому предмету весом не более 10 фунтов, чтобы на 1 день превратить металл, из которого он состоит, в любой другой.

Каменное проклятие (Св): если при проверке тарана шайтан превзошёл противника на 5 или более и толкнул его в каменное препятствие, противник должен пройти испытание Реакции со СЛ 19 и при провале застревает в камне аналогично эффекту заклинания *слияние с камнем* до тех пор, пока в качестве действия полного хода не пройдёт испытание Стойкости со СЛ 19, чтобы выбраться из него. СЛ испытаний зависит от Силы шайтана.

Скольжение сквозь камень (Св): способность работает аналогично способности элементаля земли *скольжение сквозь твердь*, но шайтан может двигаться сквозь камень, землю, кристалл и металл.

Шайтаны — горделивые и хвастливые гении с плана Земли, состоящие из металлов, самоцветов или камня. Рост шайтана — порядка 11 футов, а вес — примерно 5 000 фунтов.

Некоторые из шайтанов — благородные, часто называемые пашами. У них 18 КЗ, и они получают псевдозаклинание *землетрясение* (УЗ 18), которое могут использовать раз в день, и способность раз в день исполнить три желания любого существа (кроме гениев). Такие шайтаны имеют КО 13.



ГИДРА

Из гладкого чешуйчатого тела этого ужасного чудовища растёт множество свирепых змееподобных голов.

ГИДРА

КО 4



Опыт 1200

Нейтральный огромный волшебный зверь.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 14 (+6 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 47 (5d10+20); быстрое исцеление 5.

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 5 укусов +6 (1d8+3).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: наскок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 12, Вын: 18, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 9.

БМА: +5; МБМ: +10; ЗБМ: 21 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексы, Молниеносная реакция, Стальная воля.

Навыки: Внимание +10, Плавание +11; Модификаторы народа: +2 к Вниманию.

ОС: особенности гидр, регенерация головы.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрое исцеление (Экс): значение быстрого исцеления гидры равно текущему количеству её голов (минимум 5). Быстрое исцеление применимо лишь к урону, нанесённому телу гидры.

Особенности гидр (Экс): гидру можно убить, отрубив все головы или нанеся телу смертельный урон. Любая атака, не являющаяся попыткой отрубить голову, нацеливается на тело, включая атаки по области или атаки, наносящие дробящий и колющий урон. Чтобы отрубить голову, противник должен провести манёвр разрушения, целясь в голову режущим оружием. Каждая голова считается отдельным оружием с твёрдостью 0 и прочностью, равной КЗ гидры. Голова считается отрубленной, когда её прочность снижается до 0 или ниже. Отрубание головы наносит телу гидры урон в количестве её текущих КЗ. Гидра не может атаковать отрубленной головой, но других штрафов не получает.

Регенерация головы (Экс): на месте отрубленной головы через 1d4 раунда вырастают две новые, но общее количество голов гидры не может превышать исходное более чем вдвое. Чтобы предотвратить появление новых голов, обрубки надо прижечь, нанеся им 5 урона кислотой или огнём (атака касанием) до того, как головы отрастут. Кислотные или огненные атаки по области наносят урон как телу гидры, так и обрубкам её шей. Гидра не умирает от потери всех голов, если все обрубки шей не прижжены огнём или кислотой.

Вы можете создавать более сильных гидр, увеличивая их КЗ, каждая из которых, помимо обычного увеличения параметров, даёт ей одну дополнительную голову и увеличивает естественную броню на 1. КО гидры увеличивается на 1 за каждую полученную КЗ.

Криогидра/пирогидра (+2 КО): это разновидности обычной гидры: криогидра обитает в холодных болотах или ледниках, а пирогидра предпочитает пустыни и вулканические хребты. Криогидра получает подтип «холодный», а пирогидра — подтип «огненный». Каждая из их голов получает губительное дыхание (15-футовый конус, 3d6 урона холодом [криогидра] или огнём [пирогидра], испытание Реакции со СЛ 10 + ½ КЗ гидры + модификатор её Вын уменьшает получаемый урон вдвое), которое может использовать каждые 1d4 раунда. Огненный урон не может прижечь шею пирогидры (она невосприимчива к огню), вместо этого нужно 5 урона холодом. Кислота работает на обе разновидности гидр как обычно.



Иллюстратор: Тайлер Уолтон

ГИЕНА

Тело этой гиены покрыто клочковатой коричневой шерстью с чёрными и бурными полосами.

ГИЕНА	КО 1
Опыт 400	
Нейтральное среднее животное.	
Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.	
ЗАЩИТА	
КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).	
ПЗ: 13 (2d8+4).	
Стойкость +5, Реакция +5, Воля +1.	
АТАКА	
Скорость: 50 футов.	
В ближнем бою: укус +3 (1d6+3 и сбивание с ног).	
ПАРАМЕТРЫ	
Сил: 14, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.	
БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 15 (19 против сбивания с ног).	
Черты: Эксперт (Внимание).	
Навыки: Внимание +8, Скрытность +6 (+10 в высокой траве);	
Модификаторы народа: +4 к Скрытности в высокой траве.	
ЭКОЛОГИЯ	
Среда обитания: тёплые равнины.	
Численность: одиночка, пара или стая (3–12).	
Сокровища: нет.	

Гиены — стайные хищники, известные своей хитростью и характерным лаем, напоминающим смех. В основном эти существа питаются падалью, но если выпадает возможность, не прочь разнообразить свой рацион свежим мясом.

Обычно гиены охотятся в одиночку, но при охоте стайей одна-две гиены отвлекают на себя внимание противника, в то время как остальные заходят ему в спину и нападают.

Многие из диких гуманоидных народов, особенно гнолы, держат гиен в качестве сторожевых собак. Сторожевых гиен обычно облачают в кожаный доспех и с самого рождения дрессируют, чтобы они стали агрессивными и кровожадными; многие из этих существ — усиленные гиены.

ГИЕНА В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: небольшой; **Скорость:** 50 футов; **КБ:** +2 естественная броня; **Атака:** укус (1d4 и сбивание с ног); **Характеристики:** Сил 10, Лвк 17, Вын 13, Инт 2, Мдр 13, Хар 6; **Особые свойства:** нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 4 уровне:

Размер: средний; **Атака:** укус (1d6 и сбивание с ног); **Характеристики:** Сил +4, Лвк -2, Вын +2.

ГИЕНА, СВИРЕПАЯ

У этой гиены широкая голова и слезящиеся красные глаза, а её пасть полна острых и крепких зубов.

СВИРЕПАЯ ГИЕНА (ГИЕНОДОН)	КО 3
Опыт 800	
Нейтральное крупное животное.	
Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.	
ЗАЩИТА	
КБ: 15, касание 11, врасплох 13 (+4 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).	
ПЗ: 26 (4d8+8).	
Стойкость +6, Реакция +6, Воля +2.	
АТАКА	
Скорость: 50 футов.	
В ближнем бою: укус +6 (2d6+6 и сбивание с ног).	
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.	
ПАРАМЕТРЫ	
Сил: 18, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.	
БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 20 (24 против сбивания с ног).	
Черты: Эксперт (Внимание, Скрытность).	
Навыки: Внимание +8, Скрытность +7 (+11 в высокой траве или густом подлеске); Модификаторы народа: +4 к Скрытности в высокой траве.	
ЭКОЛОГИЯ	
Среда обитания: тёплые равнины.	
Численность: одиночка, пара или стая (3–8).	
Сокровища: скудные.	

Свирые гиены (которых многие называют гиенодонами) гораздо опаснее своих меньших сородичей. Гиенодон не откажется от падали, но всё-таки предпочитает охоту и свежее мясо. Стая свирых гиен постоянно передвигается и охотится, останавливаясь лишь для того, чтобы поспать, поесть или поспариваться. Высота гиенодонов в холке составляет 6 футов, длина — более 12 футов, а вес — 900 фунтов.

Гнолы приручают гиенодонов и используют их для охраны логова или, чаще, для верховой езды.



ГИРАЛЛОН

Это четырёхрукое гориллоподобное покрытое свалывшейся белой шерстью существо издаёт грозный рык, поднимаясь во весь рост и встав на задние лапы.

ГИРАЛЛОН

КО 6



Опыт 2400

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иници.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 15 (+6 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 73 (7d10+35).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (1d6+4), 4 удара когтями +10 (1d4+4 и раздирание).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: раздирание (4 удара когтями, 1d4+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 17, Вын: 18, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +7; МБМ: +12; ЗБМ: 25.

Черты: Живучесть, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +11, Лазание +12, Скрытность +5.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка или группа (5–8).

Сокровища: нет.

Гираллоны входят в число самых опасных хищников, обитающих в джунглях. Они агрессивны, плотоядны, территориальны и невероятно сильны: две пары мускулистых лап способны нанести огромный урон всякому, кто в них угодил. Из-за экзотической внешности они очень популярны в гладиаторских играх, проводимых в некоторых городах: их морят голодом и срамливают друг с другом или выпускают против них гладиаторов, жаждущих снискать славы и известности. Всякий, кто сумеет одолеть гираллона, вне всяких сомнений, достоин славы, но большая часть сражений с этими свирепыми тварями заканчивается плачевно для гаупцов, выступивших против них в одиночку. Взрослый гираллон имеет рост 8 футов и весит примерно 800 фунтов, а всё его тело, включая широкую мускулистую грудь, покрыто густой белоснежной шерстью.

Гираллоны живут стаями, во главе которых стоит доминантный самец. Одинокие гираллоны — обычно молодые самцы, стремящиеся создать собственную стаю. Гираллоны очень территориальны и нападают на нарушителей без предупреждения, даже если это незнакомые представители их собственного вида. Группы гираллонов могут атаковать шеренгой, чтобы оттеснить добычу к обрыву или другому препятствию или незаметно окружить цель и совместно напасть на неё.

Большая часть гираллонов всего лишь дикие звери, но скальная живопись и устные предания некоторых племён позволяют предположить, что гираллоны не всегда были так глупы, как сейчас. Легенды повествуют о том, что первыми гираллонами были люди, воззвавшие к жестоким демоническим божествам и обретшие великую силу, но вместе с тем утратившие человечность. С каждым последующим поколением эти гираллоны становились всё более дикими и звероподобными, и эти же легенды утверждают, что умные гираллоны всё ещё обитают в самых тёмных дебрях джунглей. В дополнение к своему интеллекту, эти существа сохраняют свирепость. Эти гираллоны, называемые «высшими гираллонами», почти всегда хаотичные злые, имеют значение Интеллекта 6 или выше и обычно говорят на языке местных людских племён. Зачастую они становятся лидерами необычайно больших стай своих менее умных сородичей и селятся в руинах городов в джунглях или горах, откуда совершают набеги на окрестные деревни в поисках еды и сокровищ. Бывает, что примитивные племена почитают этих гираллонов как посланников злых божеств или демонов. Некоторые высшие гираллоны охотятся совместно с племенами орков, и известны случаи, когда от подобного союза возникало потомство, порождая легенды о четырёхруких «белых орках».



Иллюстратор: Kevin Chen

ГНОЛЛ

Этот мохнатый, дикий, сутулый гиеноглавый гуманоид ростом лишь чуть больше обычного человека.

ГНОЛЛ

КО 1



Опыт 400

Хаотичный злой средний гуманоид (гнолл).

Иници.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 10, врасплох 13 (+2 броня, +1 естественная броня).

ПЗ: 11 (2d8+2).

Стойкость +4, Реакция +0, Воля +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: копьё +3 (1d8+3 / ×3).

Дистанционная: копьё +1 (1d8+2 / ×3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 10, Вын: 13, Инт: 8,

Мдр: 11, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 13.

Черты: Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +2.

Языки: гнолльский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины или пустыня.

Численность: одиночка, пара, охотничий отряд (2–5 гноллов и 1–2 гиены), группа (10–100 взрослых и 50% не участвующих в бою детей, 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 1 лидер 4–6 уровня и 5–8 гиен) или племя (20–200 и 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 1 или 2 лейтенанта 4 или 5 уровня, 1 лидер 6–8 уровня, 7–12 гиен и 4–7 гиенодонов).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, копьё, другие сокровища).

Гноллы — народ неуклюжих гуманоидов, напоминающих гиен не только внешне, но и характером: они без ума от этих падальщиков, держат их как питомцев и даже имеют схожие повадки.

Гноллы — достаточно умелые охотники, но им гораздо больше нравится питаться падалью или добывать чужую добычу, чем утруждать себя и выслеживать её самостоятельно. Эта леность приводит к тому, что они набирают себе самых разных рабов, которых заставляют рыть норы, собирать припасы, носить воду и даже охотиться.

Все существа, не являющиеся гиенами и гноллами, рассматриваются как мясо или рабы, в зависимости от племени, но даже умерший или павший в бою товарищ для них скорее еда. Они могут почтить члена племени краткой молитвой или как следует прожарить сородича, умершего от заразы, но в остальном мёртвый гнолл мало чем отличается от любого другого существа. Более «цивилизованные» гноллы не едят пленных, а держат их как рабов, которых используют для обороны и обустройства логова либо продают другим племенам или бандам работорговцев.

Гноллы обожают бой, но только если имеют явное преимущество в численности. В остальных ситуациях они избегают сражений, если это не драка с другим охотником за его добычу и не засада на существо, мяса которого хватит надолго. Эти гиеноподобные создания не видят смысла в храбрости и отваге, предпочитая обратиться в бегство, когда становится понятно, что победа невозможна. Они знают, что лучше сбежать, поджав хвост, чем лишиться его.

В бою гноллы используют странную смесь группового взаимодействия и одиночных дуэлей. Если гнолл уверен в своей победе, он старается одолеть более слабое существо и не помогает товарищам, а если гноллам приходится нелегко, они всем скопом наваливаются на лидера противника и стараются его убить, надеясь, что это заставит его союзников отступить.

Лидеры гноллов — как правило, следопыты, но большим уважением среди них пользуются и жрецы. Магия гноллам даётся с трудом, поэтому волшебники, чародеи и барды среди них встречаются нечасто.



ГОБЛИН

Это существо ростом всего три фута, а его щуплое тельце выглядит совсем маленьким по сравнению с несуразно массивной головой.

ГОБЛИН

КО ½



Опыт 135

Гоблин, боец 1.

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание -1.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 14 (+2 броня, +2 Лвк, +1 размер, +1 щит).
ПЗ: 6 (1d10+1).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +2 (1d4 / 19-20).

Дистанционная: короткий лук +4 (1d4 / x3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +0; ЗБМ: 12.

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Верховая езда +10, Плавание +4, Скрытность +10;

Модификаторы народа: +4 к Верховой езде, +4 к Скрытности.

Языки: гоблинский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные леса и равнины (обычно в прибрежных регионах).

Численность: банда (4-9), отряд (10-16 наездников на гоблиновых собаках) или племя (17 или более плюс 100% не участвующих в бою, 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 1 или 2 лейтенанта 4 или 5 уровня, 1 лидер 6-8 уровня и 10-40 гоблиновых собак, волков или варгов).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, лёгкий деревянный щит, короткий меч, короткий лук с 20 стрелами, другие сокровища).

Гоблины предпочитают жить в пещерах, среди высоких и густых зарослей чертополоха и колючих кустарников или в заброшенных зданиях, построенных другими существами, — у самих гоблинов редко возникает желание строить что-то самостоятельно. Гоблины любят побережье — вода приносит много хлама и обломков, в которых они самозабвенно копаются, надеясь найти сокровища в мусоре, оставленном более цивилизованными народами.

Гоблины ненавидят практически всё, но особенно гномов (которые издавна сражались с гоблинами), лошадей (которые пугают гоблинов до чёртиков) и обычных собак (которые, по мнению гоблинов, представляют собой жалкую пародию на гоблиновых собак).

Гоблины очень суеверны и испытывают к магии раболепную смесь страха и восхищения. Они имеют привычку приписывать магические свойства самым обычным вещам, например огню и письменности, которые в глазах гоблинов обладают мистической силой. Огонь гоблины любят, ведь он способен причинять огромный вред и не требует для обращения с ним ни особой силы,

ни размера, а вот письменность терпеть не могут. Гоблины уверены, что письмо крадёт слова из головы, и в результате этого суеверия все гоблины сплошь безграмотны.

Эти существа прожорливы и способны каждый день съедать столько же, сколько весят сами, при этом не толстея, так что в логове гоблинов обязательно найдётся множество кладовок и погребов. Гоблины предпочитают мясо людей и гномов, но едят всё что угодно, за исключением, пожалуй, овощей.

ПЕРСОНАЖИ-ГОБЛИНЫ

Гоблины используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Гоблинам присущи следующие особенности народа:

—2 Сила, +4 Ловкость, —2 Харизма: гоблины быстрые, но слабые, и рядом с ними неприятно находиться.

Небольшой размер: гоблины — существа небольшого размера, поэтому они получают +1 (размер) к КБ, +1 (размер) к атакам, —1 к МБМ и ЗБМ и +4 (размер) к проверкам Скрытности.

Быстрый: невзирая на размер, гоблины очень быстрые, их базовая скорость — 30 футов.

Ночное зрение: гоблины могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Умелый: +4 (народ) к проверкам Верховой езды и Скрытности.

Языки: гоблины начинают игру со знанием гоблинского языка. Гоблины с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: всеобщий, гнольский, гномий, дварфийский, драконий, орочий, полуросличий.



Иллюстрация: Эндрю Хор

ГОБЛИНОВА СОБАКА

Эта облезлая псина своей мордой напоминает крысу-переростка: у неё такой же приплюснутый нос, глаза-бусинки и выступающие зубы.

ГОБЛИНОВА СОБАКА

КО 1



Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 9 (1d8+5).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +1.

Невосприимчивость: болезнь.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6+3 и аллергическая реакция).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 14, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +0; МБМ: +2; ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть.

Навыки: Скрытность +6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные леса, трясины или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка или стая (2–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аллергическая реакция (Экс): перхоть гоблиновой собаки является сильным аллергеном для всех негоблиноидных существ.

Любой негоблиноид, получивший урон от укуса собаки, нанёсший ей урон естественным оружием, безоружным ударом или любым другим способом прикоснувшийся к ней (включая попытку схватить или оседлать), должен пройти испытание Стойкости со СЛ 12 и при провале покрывается зудящей сыпью. Существо, покрытое сыпью, на 1 день получает штраф –2 к Ловкости и Харизме (множественные аллергические реакции не суммируются). Исцеление от болезней или любое магическое исцеление немедленно исцеляет сыпь. Это эффект болезни. СЛ испытания зависит от Выносливости гоблиновой собаки.

Гоблиновы собаки уродливы, вонючи, трусливы и раздражительны. За это они презираемы и людьми, и другими существами. Неудивительно, что гоблины видят родственную душу в этих мерзких, отверженных всеми тварях.

Гоблиновы собаки постоянно чешутся, и даже самая здоровая из них всегда выглядит истощённой и больной, потому что все они без исключения страдают чесоткой, одним из проявлений которой является обильная перхоть.

Несмотря на название, гоблинова собака на самом деле огромных размеров грызун. Их длинные ноги и склонность к групповой охоте явились причиной этого названия, которое многим гоблинам не нравится, потому что они находят сравнение своих любимых скакунов с собаками оскорбительным. Но, будучи гоблинами, они не озаботились подобрать другое название для гоблиновых собак или банально не додумались до этого.

Прикосновение к паршивой, облезлой шкуре гоблиновой собаки вызывает у большинства существ болезнь, известную как «гоблинская сыпь». У гоблиноидов к этой болезни иммунитет, поэтому они часто используют гоблиновых собак для охраны и езды верхом.

Сами гоблиновы собаки, несмотря на чесотку и прочие кожные высыпания, выработали устойчивость к прочим болезням. Питаются они в основном падалью — чем гнилее, тем лучше. Многие гоблинские племена разрешают гоблиновым собакам свободно расхаживать по своему логову, и только поэтому места их обитания не становятся ещё грязнее: собаки постоянно голодны и подъедают все объедки, которые способны разгрызть.

В длину гоблинова собака достигает 5 футов, но весит лишь 75 фунтов.

ГОБЛИНОВА СОБАКА В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

НАЧАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ:

Размер: небольшой; **Скорость:** 50 футов; **Атака:** укусы (1d4); **Характеристики:** Сил 11, Лвк 16, Вын 11, Инт 2, Мдр 12, Хар 8; **Особые свойства:** аллергическая реакция, нюх, сумеречное зрение.

ИЗМЕНЕНИЯ НА 4 УРОВНЕ:

Размер: средний; **КБ:** +1 естественная броня; **Атака:** укусы (1d6); **Характеристики:** Сил +4, Лвк –2, Вын +4.



ГОЛЕМЫ

Големы — магически созданные автоматы, обладающие огромной мощью. Они отличаются от прочих конструкций тем, что их приводит в движение элементарный дух. Обычно для того, чтобы вдохнуть в голема жизнь, используется дух элемента земли, подчинённый воле создателя голема. В процессе сотворения голема этот дух соединяют с искусственным телом. Големы неразумны и не могут действовать без приказа создателя. Они буквально следуют полученным указаниям и не способны понимать сложную стратегию или тактику. Создатель может отдавать приказы, если голем находится в пределах 60 футов, а также видит и слышит своего создателя. Голем, оставшийся без указаний, продолжает выполнять последний полученный приказ по мере своих способностей и будет защищаться, если на него напасть. Создатель может поручить голему действовать определённым образом в его отсутствие или подчиняться командам кого-то другого. Создатель всегда может вернуть себе контроль над големом, приказав ему подчиняться лишь себе.

СОЗДАНИЕ ГОЛЕМА

В стоимость создания голема включена стоимость его тела и все материалы и ингредиенты, используемые в процессе. В описании каждого голема указаны материалы, требуемые для его сотворения, и общая стоимость голема.

Обратите внимание: рыночная стоимость голема с большим числом КЗ, чем указано в описании, увеличивается на 5 000 зм за каждую КЗ сверх указанных для големов этого типа и ещё на 50 000 зм, если увеличивается размер голема. Если при создании голема используется шаблон «усиленный», его стоимость увеличивается на 15 000 зм.

ГОЛЕМ-СТРАЖ

Талантливый заклинатель, обладающий достаточными ресурсами и вдохновением, может сотворить особую разновидность голема — стража. Любой истинный голем может быть стражем, но это решение должно быть принято во время его создания — завершённого голема нельзя улучшить до стража.

Как следует из названия, эти големы используются в качестве телохранителей. Одновременно со стражем создают магический амулет (он входит в стоимость). Голем-страж считает носителя амулета хозяином, защищая его и следуя за ним повсюду (если ему прямо не прикажут обратное). Если амулет уничтожен, голем прекращает функционировать до тех пор, пока не будет создан новый. Если хозяин умер, а амулет при этом не пострадал, страж продолжит выполнять последнюю команду.

Этот голем постарается выполнить любое устное распоряжение хозяина, но по большому счёту он годится только для сражений, защиты и простой физической работы. Стража можно запрограммировать на выполнение

конкретных задач в конкретное время или при выполнении определённых условий. Носитель амулета может позвать голема-стража с любого расстояния, и он явится, если находится на этом же плане.

Параметры голема-стража аналогичны параметрам базового голема, но он получает дополнительные особые свойства, перечисленные ниже. КО стража равен КО базового голема + 2.

Быстрое исцеление (Экс): голем-страж имеет быстрое исцеление 5.

Охрана (Экс): если голему-стражу приказано охранять, он будет защищать носителя амулета. Все атаки против носителя получают штраф -2, если рядом с ним находится страж.

Подконтрольный (Экс): голем-страж, обладающий особенностью неповиновение, не выходит из-под контроля, пока носитель амулета находится в радиусе 30 футов.

Поиск хозяина (Св): пока голем-страж и связанный с ним амулет находятся на одном плане, он может найти носителя амулета (или сам амулет, если он был снят после вызова голема).

Сохранённое заклинание (Пс): голем-страж может хранить в себе одно заклинание 4 круга или ниже, сотворённое для него другим существом. Он «творит» заклинание, когда ему приказано или когда выполняются определённые заранее условия. Когда заклинание использовано, страж может сохранить в себе другое заклинание (или то же самое).

Щит для другого (Пс): в качестве основного действия носитель амулета, находясь в пределах 100 футов от голема-стража, может воспользоваться этой способностью. Аналогично одноимённому заклинанию эта способность переносит половину урона с носителя амулета на голема (но не даёт бонусов к КБ или испытаниям). Урон, перенесённый подобным образом, игнорирует любые защитные способности (например, невосприимчивости и снижение урона) голема.

Создание: для создания голема-стража требуются дополнительные материалы стоимостью 25 000 зм в дополнение к стоимости базового голема. Хозяин голема может самостоятельно собрать тело голема или воспользоваться наёмной помощью. СЛ проверки Ремесла при создании стража возрастает на 4 по сравнению с базовым големом. Одновременно с телом создаётся и привязанный амулет, который стоит ещё 20 000 зм сверх общей стоимости голема-стража. После того как тело готово, голема оживляют при помощи продолжительного магического ритуала, требующего специально подготовленной мастерской, аналогичной алхимической лаборатории. Стоимость подготовки помещения — 500 зм. Если создатель лично создаёт тело существа, то его создание и ритуал могут происходить одновременно. УЗ создателя должен быть на 2 выше минимально необходимого для создания базового голема УЗ. Для создания стража дополнительно необходимы следующие заклинания: *точный адрес* и либо *щит*, либо *щит для другого*.

ГОЛЕМ, ГЛИНЯНЫЙ

Эта огромная конструкция вылеплена из мягкой глины. Она облачена в грязные лохмотья и грубые украшения, а её лицо лишь отдалённо похоже на гуманоидное.

ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ

КО 10



Опыт 9600

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 8, врасплох 24 (+16 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 101 (13d10+30).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +4.

СУ: 10/адамантин и дробящее; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +19 (2d10+7 и проклятые раны).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: неповиновение, ускорение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 9, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +13; МБМ: +21; ЗБМ: 30.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивость к магии (Экс): глиняный голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Заклинание *движение грунта* отталкивает глиняного голема назад на 120 футов и наносит ему 3d12 урона (без испытаний).
- Заклинание *дезинтеграция* замедляет глиняного голема (аналогично заклинанию *замедление*) на 1d6 раундов и наносит ему 1d12 урона (без испытаний).
- Заклинание *землетрясение*, сотворённое напрямую на глиняного голема, не даёт ему двигаться в его следующий ход и наносит 5d10 урона (без испытаний).
- Магическая атака, наносящая урон кислотой, исцеляет глиняному голему 1 ПЗ за каждые 3 урона, которые нанесла бы в обычных условиях. Если исцеление превышает максимальное значение ПЗ голема, он получает весь избыток в виде временных ПЗ. Глиняный голем не проходит испытаний против атак, наносящих урон кислотой.

Неповиновение (Экс): когда глиняный голем вступает в бой, существует определённый шанс (1% за каждый раунд, проведённый в бою), что его элементальный дух выйдет из-под контроля и голем перестанет повиноваться приказам. Шанс неповиновения понижается до 0% после 1 минуты бездействия. Бесконтрольный голем впадает в буйство и атакует ближайшее живое существо или, если в пределах досягаемости никого нет, крушит предметы, чей размер меньше его собственного. Восстановить контроль над впавшим в буйство големом невозможно.

Проклятые раны (Экс): раны, нанесённые глиняным големом, не исцеляются естественным путём и сопротивляются магическому исцелению. Персонаж, желающий использовать магию для исцеления существа, получившего урон от глиняного голема, должен пройти проверку УЗ со СЛ 26, при провале исцеление не оказывает эффекта на раненое существо.

Ускорение (Св): по прошествии минимум 1 раунда боя глиняный голем раз в день может в качестве свободного действия ускорить себя. Эффект аналогичен одноимённому заклинанию и имеет длительность 3 раунда.

Глиняный голем не носит одежды, за исключением металлической или кожаной набедренной повязки. Его высота превышает 8 футов, а вес составляет 600 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Тело глиняного голема вылепливают из монолитного куска глины весом не менее 1 000 фунтов, обработанного редкими маслами и порошками стоимостью 1 500 зм.

ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ

УЗ 11; Цена 41 500 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, благословение, божественное откровение, воскрешение, молебен, оживить предметы, УЗ создателя не менее 11;

Навык: Ремесло (гончар) или Ремесло (скульптор) СЛ 16; Стоимость: 21 500 зм.



ГОЛЕМ, ДЕРЕВЯННЫЙ

Этот автоматон размером с человека представляет собой гуманоидную фигуру, грубо собранную из разнообразных деревяшек.

ДЕРЕВЯННЫЙ ГОЛЕМ КО 6

Опыт 2400

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+6 естественная броня, +3 Лвк).
ПЗ: 64 (8d10+20).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +5.

СУ: 5/адамантин; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +12 (2d6+4).

Особые атаки: щепки.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 17, Вын: —, Инт: —, Мдр: 17, Хар: 1.

БМА: +8; МБМ: +12; ЗБМ: 25.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивость к магии (Экс): деревянный голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ, за исключением заклинаний и псевдозаклинаний, имеющих дескриптор «огонь», которые работают как обычно. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- **Коробление или преобразование дерева** замедляют деревянного голема (аналогично заклинанию замедление) на 2d6 раундов (без испытаний).
- **Отталкивание дерева** отталкивает голема назад на 60 футов и наносит ему 2d12 урона (без испытаний).
- **Магическая атака**, наносящая урон холодом, снимает с голема любой эффект замедления и исцеляет 1 ПЗ за каждые 3 урона, которые нанесла бы в обычных условиях. Если исцеление превышает максимальное значение ПЗ голема, он получает весь избыток в виде временных ПЗ. Деревянный голем не проходит испытаний против атак, наносящих урон холодом.

Щепки (Св): в качестве свободного действия каждые 1d4+1 раундов деревянный голем может выстрелить острыми деревянными щепками, наносящими 6d6 режущего урона всем существам вокруг него во взрыве радиусом 20 футов (испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает этот урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости деревянного голема.

Деревянный голем вырезан из редких пород дерева и представляет собой гуманоидную фигуру с движущимися конечностями. Создатели почти не обрабатывают тело голема, оставляя составляющие части практически в первоначальном виде, что зачастую бросается в глаза. Высота деревянного голема — 6,5 фута, а вес — 400 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Части деревянного голема собирают из кусков ценных пород дерева и посыпают редкими порошками и толчёными травами стоимостью минимум 300 зм.

ДЕРЕВЯННЫЙ ГОЛЕМ

УЗ 7; Цена 19300 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, кошачья грация, ограниченное желание, оживить предметы, сигнал тревоги, УЗ создателя не менее 7;

Навык: Ремесло (плотник) СЛ 17; Стоимость: 8800 зм.



Иллюстратор: Эндрю Хоу

ГОЛЕМ, ЖЕЛЕЗНЫЙ

Эта железная конструкция вдвое выше человеческого роста. Дрожь от её тяжёлой поступи отдаётся в костях.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

КО 13



Опыт 25600

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+20 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 129 (18d10+30).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +6.

СУ: 15/адамантин; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +28 (2d10+16 / 19-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, мощные удары.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, Лвк: 9, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +18; МБМ: +30; ЗБМ: 39.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2-4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св):

в качестве свободного действия один раз за каждые 1d4+1 раундов железный голем может выдохнуть 10-футовый куб ядовитого газа. Газовое облако существует 1 раунд, и любое существо, находившееся в зоне действия облака, когда голем создал его (или любое существо, прошедшее сквозь облако в этот раунд), подвергается воздействию ядовитого газа. Этот яд магически создаётся всякий раз, когда голем использует способность.

Тип: дыхание; Испытание: Стойкости со СЛ 19;

Частота: 1 / раунд до 4 раундов; Действие:

1d4 урона Вын; Лечение: 2 испытания.

Мощные удары (Экс): крушащие удары железного голема добавляют 1,5 модификатора Силы к урону и имеют критический диапазон 19-20.

Невосприимчивость к магии (Экс): железный голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме

этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Магическая атака, наносящая урон электричеством, замедляет железного голема (аналогично заклинанию замедление) на 3 раунда (без испытаний)
- Магическая атака, наносящая урон огнём, снимает с голема любой эффект замедления и исцеляет 1 ПЗ за каждые 3 урона, которые нанесла бы в обычных условиях. Если исцеление превышает максимальное значение ПЗ голема, он получает весь избыток в виде временных ПЗ. Железный голем не проходит испытаний против эффектов с дескриптором «огонь».
- Ржавящие атаки, например заклинание *ржавящее прикосновение* или атаки ржавильщика, действуют на железного голема как обычно.

Железное тело голема по форме похоже на гуманоида. Внешний вид определяется его создателем, но чаще всего напоминает какие-либо доспехи, от самых простых до богато изукрашенных. Железные големы, в отличие от каменных, имеют более гладкие поверхности. Иногда в одной руке железного голема есть оружие, но он редко им пользуется, полагаясь на крушащие удары.

Высота железного голема — 12 футов, а вес — около 5 000 фунтов. Железный голем не может говорить или издавать подобные голосу звуки и не обладает различным запахом.

Представители могущественных цивилизаций древности нередко создавали железных големов невероятных размеров и силы. В наши дни эта практика вышла из употребления, но древние големы, размером не меньше огромного, всё ещё встречаются в удалённых уголках мира, где бездумно следуют приказам давно исчезнувшей империи.

СОЗДАНИЕ

Тело железного голема выплавляют из 5 000 фунтов железа с использованием редких составов стоимостью не менее 10 000 зм.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

УЗ 16; Цена 150 000 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, ограниченное желание, смертельное облако, универсальный полиморф, УЗ создателя не менее 16;

Навык: Ремесло (бронник) или Ремесло (оружейник) СЛ 21; Стоимость: 80 000 зм.



ГОЛЕМ, КАМЕННЫЙ

Этот огромный каменный автоматон похож на статую древнего воина, закованного в броню. Его поступь тяжела и неотвратима.

КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

КО 11



Опыт 12800

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 8, врасплох 26 (+18 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 107 (14d10+30).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +4.

СУ: 10/адамантин; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +22 (2d10+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: замедление.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 9, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +14; МБМ: +24; ЗБМ: 33.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Замедление (Св): в качестве свободного действия один раз за каждые 2 раунда каменный голем может использовать эффект замедления, аналогичный одноимённому заклинанию. Область действия эффекта — взрыв радиусом 10 футов вокруг голема, длительность — 7 раундов, успешно пройденное испытание Воли со СЛ 17 отменяет этот эффект. СЛ испытания зависит от Выносливости каменного голема.

Невосприимчивость к магии (Экс): каменный голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Заклинание *превращение камня в грязь* замедляет каменного голема (аналогично заклинанию *замедление*) на 2d6 раундов без испытаний, а *превращение грязи в камень* полностью исцеляет полученный им урон.
- Заклинание *превращение камня в плоть* не меняет структуры голема, но нейтрализует его снижение урона и невосприимчивость к магии на 1 полный раунд.

Каменное тело голема похоже на гуманоида и зачастую стилизовано согласно вкусам создателя. Например, голем может выглядеть облачённым в доспех с каким-либо символом, высеченным на нагруднике, или иметь богато изукрашенные резьбой руки. Голова зачастую вырезается в форме шлема или звериной морды. Голем может быть создан с каменным щитом или оружием в руках, но это просто украшения, не влияющие на его боевые качества.

Подобно большинству конструкций, каменный голем не может говорить и не издаёт звуков, помимо трения камня о камень во время движения. Высота каменного голема — 9 футов, а вес — около 2 000 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Тело каменного голема высекается из монолитного блока твёрдого камня, например гранита, весом не менее 3 000 фунтов. Камень должен быть исключительного качества и стоить 5 000 зм.

КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

УЗ 14; Цена 105 000 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, ограниченное желание, поле антимагии, символ шока, УЗ создателя не менее 14;

Навык: Ремесло (каменщик) или Ремесло (скульптор) СЛ 19;

Стоимость: 55 000 зм.



Иллюстратор: Эндрю Хью

ГОЛЕМ, ЛЕДЯНОЙ

Эта ледяная статуя на голову выше человеческого роста. Её тело покрыто изморозью, а из конечностей торчат острые сосульки.

ЛЕДЯНОЙ ГОЛЕМ

КО 5



Опыт 1600

Нейтральная средняя конструкция (холодный).

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплох 17 (+8 естественная броня, -1 Лвк).

ПЗ: 53 (6d10+20).

Стойкость +2, Реакция +1, Воля +2.

СУ: 5/адамантин; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций, холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +9 (1d6+3 и 1d6 урона холодом).

Особые атаки: губительное дыхание (20-футовый конус, 3d6 урона холодом, Реакция СЛ 13, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда), ледяной взрыв, холод (1d6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 9, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 18.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая холодная.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ледяной взрыв (Экс): когда ПЗ ледяного голема снижаются до 0, он взрывается, засыпая всех существ в области 10-футового взрыва острыми ледяными осколками, нанося 3d6 режущего урона и 2d6 урона холодом. Испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает этот урон вдвое. СЛ испытания зависит от Выносливости ледяного голема.

Невосприимчивость к магии (Экс): ледяной голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ, за исключением заклинаний и псевдозаклинаний, имеющих дескриптор «огонь», которые работают как обычно. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Магическая атака, наносящая урон электричеством, замедляет ледяного голема (аналогично заклинанию *замедление*) на 2d6 раундов (без испытаний).
- Магическая атака, наносящая урон холодом, снимает с голема любой эффект *замедления* и исцеляет 1 ПЗ за каждые 3 урона, которые нанесла бы в обычных условиях. Если исцеление превышает максимальное значение ПЗ голема, он получает весь избыток в виде временных ПЗ. Ледяной голем не проходит испытаний против эффектов с дескриптором «холод».

Холод (Экс): тело ледяного голема испускает сильный холод, нанося 1d6 урона холодом при прикосновении. Любое существо, атакующее ледяного голема естественным оружием или безоружным ударом, получает 1d6 урона холодом при попадании.

Ледяные големы — человекоподобные автоматы, вырезанные из льда. Их внешность может варьироваться от грубо вырубленных фигур из льда и снега до невероятно детализированных ледяных скульптур и прозрачных, будто хрустальных статуй.

Ледяные големы не могут говорить и при движении издают звук трескающегося и лопающегося льда. Высота ледяного голема — 7 футов, а вес — 500 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Тело ледяного голема создаётся из монолитного куска льда весом не менее 1 000 фунтов. Лёд обрабатывается магическими порошками и мазиями стоимостью не менее 500 зм.

ЛЕДЯНОЙ ГОЛЕМ

УЗ 12; Цена 18500 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, конус холода, ледяная буря, ледяное прикосновение, устойчивость к стихии (холод), УЗ создателя не менее 12;

Навык: Ремесло (скульптор) СЛ 17; **Стоимость:** 9500 зм.



ГОЛЕМ, МЯСНОЙ

Части тела этого омерзительного создания соединены между собой проволокой, толстыми нитками и металлическими скобами.

МЯСНОЙ ГОЛЕМ

КО 7



Опыт 3200

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 8, врасплох 20; [+12 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 79 (9d10+30).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +3.

СУ: 5/адамантин; Невосприимчивость: магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +13 (2d8+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: неповиновение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 9, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 24.

Языки: нет.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2-4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивость к магии (Экс): мясной голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Магическая атака, наносящая урон холодом или огнём, замедляет мясного голема (аналогично заклинанию *замедление*) на 2d6 раундов (без испытаний).
- Магическая атака, наносящая урон электричеством, снимает с голема любой эффект замедления и исцеляет 1 ПЗ за каждые 3 урона, которые нанесла бы в обычных условиях. Если исцеление превышает максимальное значение ПЗ голема, он получает весь избыток в виде временных ПЗ. Мясной голем не проходит испытаний против атак, наносящих урон электричеством.

Неповиновение (Экс): когда мясной голем вступает в бой, существует определённый шанс (1% за каждый раунд, проведённый в бою), что его элементальный дух выйдет из-под контроля и голем



перестанет повиноваться приказам. Бесконтрольный голем впадает в буйство и атакует ближайшее живое существо или, если в пределах досягаемости никого нет, крушит предметы, чей размер меньше его собственного. Если создатель голема находится в пределах 60 футов, он может попытаться восстановить контроль над големом, обратившись к нему твёрдым убедительным тоном и пройдя проверку Харизмы со СЛ 19. Шанс неповиновения мясного голема понижается до 0% после 1 минуты бездействия.

Мясной голем — отвратительное существо, состоящее из частей гуманоидных тел, сшитых в единое целое. Его тело имеет болезненно-зелёный или желтушный цвет и облачено в одежду, выбранную создателем, — обычно пару изношенных штанов, помимо которых у голема нет ничего: ни оружия, ни предметов. Высота мясного голема — 8 футов, а вес — 500 фунтов.

Мясной голем не может говорить, но может издавать звуки, напоминающие хриплый рык. Движения у него скованные и дерганные, как будто он не в состоянии полностью контролировать своё тело. Большая часть таких конструкций неразумны, но постоянно ходят слухи о необычных големах, сумевших сохранить память о своей предыдущей жизни. Голова (и, соответственно, мозг) таких големов должны быть достаточно свежими, а также обладать (в прошлой жизни) недюжинной силой воли, но даже в этом случае при его создании сохранение разума в небольшой степени зависит от удачи и стечения обстоятельств. В любом случае создатели мясных големов явно предпочитают неразумных рабов, а не своих вольных созданий, поэтому разумные мясные големы крайне редки.

СОЗДАНИЕ

Части мясного голема должны быть взяты от не слишком разложившихся трупов обычных гуманоидов. Для сборки требуется не менее шести разных тел — по одному на каждую конечность, тело (включая голову) и мозг, но в некоторых случаях нужно ещё больше. Кроме этого, понадобятся особые мази и шовный материал стоимостью не менее 500 зм. Обратите внимание, что создание мясного голема требует сотворения заклинания с дескриптором «зло».

МЯСНОЙ ГОЛЕМ

УЗ 8; Цена 20500 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, бычья сила, гейс/миссия, ограниченное желание, оживить мертвецов, УЗ создателя не менее 8;

Навык: Ремесло (кожевенник) или Лечение СЛ 13; Стоимость: 10500 зм.

ГОМУНКУЛ

Это существо размером примерно с кошку и отдалённо напоминает человека, но больше походит на зубастого крылатого дьявола.

ГОМУНКУЛ

КО 1



Опыт 400

Маленькая конструкция с любым мировоззрением (таким же, как у создателя).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 11 (2d10).

Стойкость +0, Реакция +4, Воля +1.

Невосприимчивость: особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 50 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +3 (1d4–1 и яд).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 15, Вын: —, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 11.

Черты: Молниеносная реакция.

Навыки: Внимание +3, Полёт +10, Скрытность +12.

Языки: всеобщий (не может говорить); телепатическая связь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Телепатическая связь (Св): гомункул не способен говорить, но в процессе создания между ним и его хозяином устанавливается телепатическая связь. Гомункулу известно всё, что знает его создатель, и он может передавать ему всё, что видит и слышит. Связь сохраняется на расстоянии до 1500 футов.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / минута до 60 минут; Действие: сон на 1 минуту; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости гомункула и включает бонус +2 (народ).

Гомункул — миниатюрный слуга, создаваемый заклинателем из собственной крови. От них мало толка в бою, но они хорошие шпионы, посланники и разведчики. Создатель гомункула полностью определяет его внешность: некоторые детально прорабатывают её, но большая часть не видит в этом смысла и не улучшает его тело сверх необходимого для функционирования минимума.

Гомункулы — немногим более чем инструменты, создаваемые для выполнения определённых задач. Они — продолжение хозяина, обладающее тем же характером и мировоззрением.

Гомункул никогда по своей воле не удалится от хозяина дальше чем на милю, а если был перемещён насильно, прикладывает все усилия, чтобы вновь оказаться в пределах мили, поскольку не способен общаться с хозяином на большем расстоянии.



Атака, уничтожающая гомункула, наносит 2d10 урона

его хозяину. Если хозяин убит, гомункул сходит с ума — он теряет значение Интеллекта, все черты и пункты в навыках, начинает считать место, где находится, своей территорией и бездумно нападает на всякого, кто приблизится.

В редких случаях получивший свободу гомункул избегает подобной участи и становится не просто полусумасшедшей конструкцией, охраняющей заброшенное логово. Иногда он может считать себя полноправным преемником хозяина или даже реинкарнацией его души.

СОЗДАНИЕ

Гомункул создаётся из смеси глины, пепла, корня мандрагоры, родниковой воды и одной пинты крови хозяина. Стоимость перечисленных материалов — 50 зм. После того как тело готово, оно оживляется при помощи продолжительного магического ритуала, требующего специально подготовленной мастерской, аналогичной алхимической лаборатории. Стоимость подготовки помещения — 1 000 зм. Если создатель лично изготавливает тело существа, то его создание и ритуал могут происходить одновременно. Можно сотворить гомункула, имеющего более 2 КЗ, но в таком случае каждая дополнительная КЗ увеличивает стоимость создания существа на 2 000 зм.

Тот, чья кровь использовалась при создании тела гомункула, становится его хозяином. Возможна ситуация, когда кровь даёт один, тело создаёт другой, а третий проводит магический ритуал, оживляя существо для того, чья кровь использовалась.

ГОМУНКУЛ

УЗ 7; Цена 2050 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, зеркальное отражение, мистический глаз, починка;

Навык: Ремесло (кожевник) или Ремесло (скульптор) СЛ 12; Стоимость: 1050 зм.

ГОРГОНА

Это существо напоминает быка, покрытого броней из металлических пластин. При дыхании из его рта идёт полупрозрачный зелёный дым.

ГОРГОНА

КО 8



Опыт 4800

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иници.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 9, врасплох 20 (+11 естественная броня, -1 размер). ПЗ: 100 (8d10+56).

Стойкость +13, Реакция +6, Воля +7.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рога +14 (2d8+7), 2 копыта +9 (1d6+3).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовый конус, обращение в камень, испытание Стойкости со СЛ 21 отменяет эффект), затаптывание (2d8+10, СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 10, Вын: 24, Инт: 2, Мдр: 16, Хар: 9.

БМА: +8; МБМ: +16; ЗБМ: 26.

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +17.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом, каменистые холмы, подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара, группа (3-4) или стадо (5-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): каждые 1d4+1 раунда горгона может выдохнуть 60-футовый конус зелёного газа. Существа в области действия проходят испытание Стойкости со СЛ 21 и при провале обращаются в камень. Это временное окаменение: каждый раунд окаменевшее существо может пройти новое испытание Стойкости со СЛ 21, чтобы отменить этот эффект, если только оно не было подвергнуто губительному дыханию второй раз, будучи обращённым в камень. В этом случае существо полностью окаменевает и больше не может проходить испытаний Стойкости, чтобы самостоятельно отменить этот эффект. СЛ испытания зависит от Выносливости горгоны.

Горгоны — магические существа с прескверным характером. На первый взгляд они похожи на конструкции из-за напоминающей доспехи кожи, но под

ней находится абсолютно обычное тело из плоти и крови. Горгоны ведут себя как агрессивные быки, нападая на всякое незнакомое существо, попавшее им на пути, и растаптывают его труп или разбивают окаменевшие останки таким образом, что их уже становится не узнать. Самки ничуть не менее агрессивны, чем самцы, и внешне ничем от них не отличаются. Обычная горгона достигает 6 футов в холке и 8 футов в длину, а весит 4 000 фунтов.

Питательные вещества горгона получает, поглощая минералы, в частности поедая окаменевших жертв, поэтому создаваемые ими статуи почти всегда сильно обглоданы. Они не способны переваривать металлы или драгоценные камни, поэтому их погадки (выглядящие как горько пахнущий серый порошок) часто содержат маленькие необработанные кристаллы и самородную руду. Их агрессивный настрой по отношению практически ко всем гарантирует, что в местах, где горгоны обычно пасутся, почти совсем нет хищников и других существ. Во главе каждого стада стоит доминантный бык. Одинокие горгоны — обычно молодые бычки, выгнанные из стада вожаком.

Мясо горгон жёсткое, но вполне съедобное (после того как убрана бронированная шкура), а если привыкнуть ко вкусу — достаточно сытное. Многие племена каменных великанов считают, что поедание мяса горгон улучшает их естественную броню. Истолчённый рог горгоны считается альтернативным материалом со стоимостью 250 зм для создания волшебных предметов, требующих заклинаний бычьей силы, каменная кожа, превращение плоти в камень, статуя и им подобных.



Иллюстрация: Кэвин Пон

ГРИФОН

Это величественное создание обладает телом льва, а передние лапы, крылья и голова у него орлиные.

ГРИФОН

КО 4



Опыт 1200

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иници.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 15 [+6 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 42 [5d10+15].

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +8 [1d6+3], 2 лапы +7 [1d6+3].

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: наскок, полосование [2 удара когтями +7, 1d4+3].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 5, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +5; МБМ: +9; ЗБМ: 21 [25 против сбивания с ног].

Черты: Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +10, Внимание +12, Полёт +6; Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Вниманию.

Языки: всеобщий (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или прайд [6–10].

Сокровища: скудные.

Грифоны — опасные летучие хищники, они пикируют на жертву с высоты и хватают её клювом и когтями. Они агрессивны, территориальны, умны, расчётливы, очень преданы тем, кого уважают, и сражаются до последней капли крови, защищая друзей или семью.

Длина грифона от клюва до хвоста — 8 футов, размах крыльев — 25 футов, а вес — более 500 фунтов. Из-за своего величавого облика грифоны часто используются в геральдике как символ силы, власти и справедливости. В действительности же грифоны мало озабочены вопросами власти и справедливости, в основном занимаясь добычей пропитания и защитой своего семейства. Их можно дрессировать или приручить, чтобы использовать для езды, но у грифонов нет врождённой любви к гуманоидам, и они часто конфликтуют с ними из-за своей любимой еды — лошадей. Городские жители могут поражаться стати дрессированного грифона и восхищаться его великолепными крыльями, но фермеры, по соседству с которыми живут эти дикие существа, спешат укрыться в доме и поплотнее закрыть хлев, как только услышат пронзительные крики и хлопанье крыльев грифона.

Семейные пары грифонов образуются на всю жизнь, и они способны годами искать убийц партнёра или детёныша, чтобы отомстить. Скорее всего, именно благодаря своим преданности и упорству они и были впервые приручены как верховые животные и охранники сокровищ. Невзирая на опасность, торговля пойманными грифонами и их яйцами процветает: стоимость яйца доходит до 3 500 зм, а живой детёныш стоит вдвое дороже. Персонажи, желающие заполучить грифона в качестве верхового животного, должны учитывать, что покупка или насильное приручение разумного существа (которым грифон как раз и является) расценивается большинством добрых божеств как обращение в рабство, а добиться верности грифона, завоевав его уважение, — непростая задача. Взаимовыгодное соглашение (или даже дружба) — гораздо более простой и безопасный способ заполучить ездового грифона.

Перед тем как отправиться на грифоне в бой, его надо приучить к весу ездока на спине. Для успешной дрессировки грифон должен быть готов помочь тренеру (возможно, для этого понадобится проверка Дипломатии, Запутывания или Дрессировки). Шести недель тренировок и успешно пройденной проверки Дрессировки со СЛ 20 будет достаточно, чтобы грифон освоился с новой нагрузкой. Благодаря своему интеллекту эти существа знают все перечисленные в описании навыка Дрессировка команды и, возможно, могут понимать какие-то новые простые просьбы на всеобщем языке.

Нагрузка в 300 фунтов считается для грифона лёгкой, 600 — средней, а 900 — тяжёлой. Для езды на грифоне требуется экзотическое седло.



ДВЕРГАР

У этого лысого длиннорядого дварфа тёмно-серая кожа, наспущенные брови и глаза, которые, похоже, поглощают, а не отражают свет.

ДВЕРГАР

КО 1/2



Опыт 135

Двергар, боец 1.

Принципиальный злой средний гуманоид (дварф).

Иници.: -1; Восприятие: ночное зрение 120 футов; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплох 17 (+6 броня, -1 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 8 (1d10+2).

Стойкость +4, Реакция -1, Воля +1; +2 против заклинаний.

Невосприимчивость: паралич, фантазмы, яд.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: боевой молот +3 (1d8+1 / ×3).

Дистанционная: лёгкий арбалет +0 (1d8 / 19-20).

Псевдозаклинания (УЗ 3):

1 / день — невидимость (только на себя), увеличение гуманоида (только на себя).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 9, Вын: 15, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 4.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 11.

Черты: Уверенное владение оружием (боевой молот).

Навыки: Запугивание +1, Скрытность -3; Модификаторы народа: +2 к Вниманию при обнаружении странностей в каменной кладке, +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, дварфийский, подземный.

ОС: медленно, но верно; непоколебимость.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, команда (2-5), отряд (6-12, 3 сержанта 3 уровня и 1 лидер 3-8 уровня) или клан (13-80 и 25% не участвующих в бою детей, 1 сержант 3 уровня на 5 взрослых, 3-6 лейтенантов 3-6 уровня и 1-4 капитана 9 уровня).

Сокровища: снаряжение ПВ (кольчуга, тяжёлый стальной щит, боевой молот, лёгкий арбалет [20 болтов], 3d6 зм, другие сокровища).

Двергары — родственники дварфов, отличающиеся скверным характером и отвращением ко всем, кто пожалует в их подземные королевства, но гораздо более сильную ненависть они питают к дварфам, живущим ближе к поверхности.

Двергары обитают общинами глубоко под землёй и представляют собой мрачные, искажённые отражения своих более добрых сородичей. Их кожа тёмно-серая, как будто бы в неё втирали пыль или пепел. Это её естественный цвет, позволяющий двергарам не выделяться на фоне окружающей обстановки. Двергары — народ рабовладельцев, но если обычным пленникам уготован тяжёлый труд, то дварфов, угодивших в плен, убивают сразу же.

В бою двергары издали стреляют из арбалетов, а черз несколько раундов берут в руки боевой молот. Если

противник превосходит числом или слишком опасен (и если есть достаточно места), двергар применит увеличение гуманоида и перейдёт в наступление

ПЕРСОНАЖИ-ДВЕРГАРЫ

Двергары используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Двергарам присущи следующие особенности народа:

+2 Выносливость, +2 Мудрость, -4 Харизма: двергары крепки и наблюдательны, но упрямы и воинственны.

Медленно, но верно: базовая скорость двергаров — 20 футов, но она не снижается из-за доспехов или нагрузки.

Ночное зрение: двергары могут видеть в темноте на расстоянии до 120 футов.

Невосприимчивость двергаров: двергары невосприимчивы к параличу, фантазмам и ядам. Они получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и псевдозаклинаний.

Непоколебимость: стоя на твёрдой почве, двергар получает +4 (народ) к ЗБМ против тарана или сбивания с ног.

Псевдозаклинания: двергары могут по разу в день сотворить псевдозаклинания *невидимость* и *увеличение гуманоида*. Оба эти псевдозаклинания двергар может сотворить только на себя. УЗ для них равен уровню персонажа.

Светочувствительность: на ярком свете двергар становится растерянным до тех пор, пока не покинет ярко освещённую область.

Языки: двергары начинают игру со знанием дварфийского, подземного и всеобщего языков. Двергары с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: акло, великаний, гоблинский, драконий, орочий, терран.



Иллюстрация: Эрик Лодерен

ДЕЛЬФИН

Это гладкое рыбоподобное млекопитающее с блестящими глазами и будто бы улыбающимся зубастым ртом.

ДЕЛЬФИН

КО ½



Опыт 200

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +2; Восприятие: слепозрение 120 футов, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 11 (2d8+2).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: плавание 80 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +3 (1d4+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 14.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +9, Плавание +13; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

ОС: задержка дыхания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка, пара или стая (3–18).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Задержка дыхания (Экс): количество минут, в течение которых дельфин может непрерывно задерживать дыхание, не рискуя захлебнуться, равно значению его Выносливости, умноженному на 6.

Дельфины — хищники, обитающие в прибрежных зонах морей и реках. Дельфины обычно держатся семейными группами, которые называются стаями. Моряки любят дельфинов и часто рассказывают истории о том, как эти животные спасали тонущих рыбаков или убивали акул, забивая их своими «носами».

ДЕЛЬФИН В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость: плавание 80 футов;

КБ: +1 естественная броня; Атака: крушащий

удар (1d4); Характеристики:

Сил 12, Лвк 15, Вын 13, Инт 2,

Мдр 12, Хар 6; Особые

свойства:

сумеречное зрение,

задержка дыхания.

Изменения

на 4 уровне:

Характеристики:

Сил +2, Лвк +2, Вын +2;

Особые свойства:

слепозрение 120 футов

ДЕЛЬФИН, КОСАТКА

У этого блестящего чёрного кита легко узнаваемые белые пятна около глаз и рот, полный острых зубов.

КОСАТКА

КО 5



Опыт 1600

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +6; Восприятие: слепозрение 120 футов, сумеречное зрение; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 10, врасплох 14 (+6 естественная броня, +2 Лвк,

–2 размер).

ПЗ: 67 (9d8+27).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +5.

АТАКА

Скорость: плавание 80 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 6.

БМА: +6; МБМ: +16; ЗБМ: 28.

Черты: Двужильный, Уверенное владение оружием (укус),

Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание, Плавание).

Навыки: Внимание +19, Плавание +28; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ОС: задержка дыхания (как у дельфина).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные океаны.

Численность: одиночка, пара или стая (3–20).

Сокровища: нет.

Косатка, или «кит-убийца», — вовсе не кит, а крупнейшая разновидность дельфина. Взрослая косатка обычно достигает 15–25 футов в длину и весит от 8 000 до 12 000 фунтов.

КОСАТКА В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость: плавание 80 футов; КБ:

+1 естественная броня; Атака: укусы (1d6);

Характеристики: Сил 11, Лвк 19, Вын 10,

Инт 2, Мдр 14, Хар 6; Особые свойства:

сумеречное зрение, задержка дыхания.

Изменения на 7 уровне:

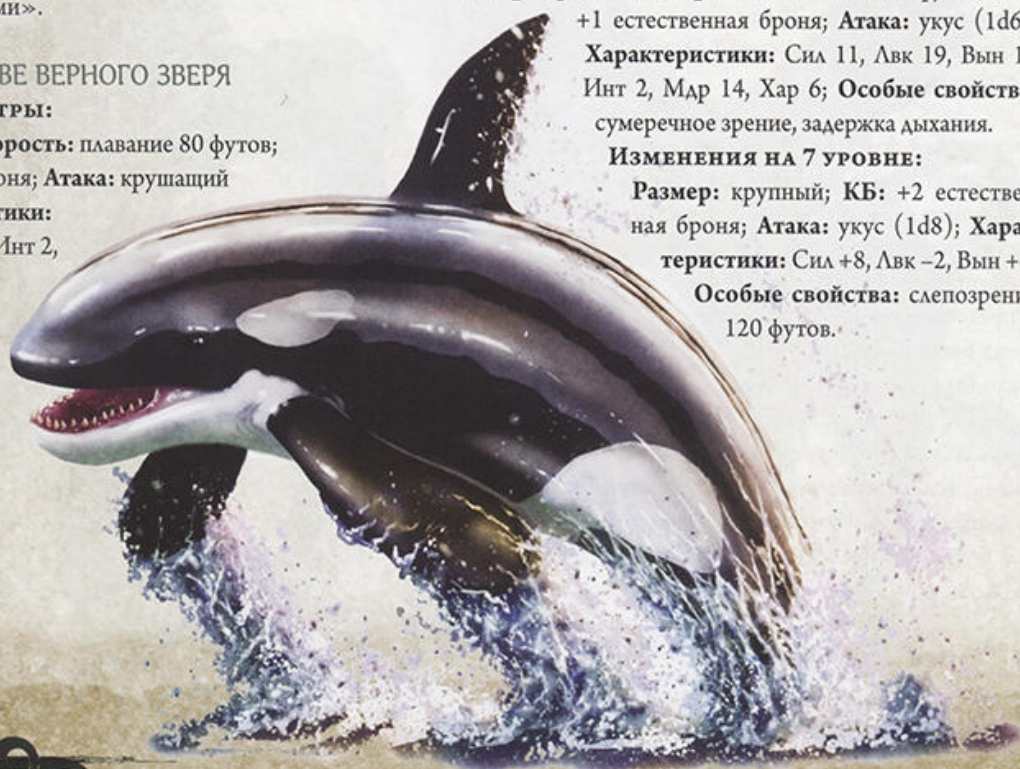
Размер: крупный; КБ: +2 естественная

броня; Атака: укусы (1d8); Харак-

теристики: Сил +8, Лвк –2, Вын +4;

Особые свойства: слепозрение

120 футов.



ДЕМОНЫ

Всё существование демонов подчинено одной-единственной цели: разрушению. В то время как их принципиальные противники, дьяволы из Преисподней, стремятся извратить умы смертных и всё, что им ценно, по своему образу и подобию, демоны жаждут лишь мучить, разрушать и пожирать. Они пользуются помощью смертных лишь в том случае, если эти существа и без их участия заняты разрушением надежд и сеют зло. Смерть в каком-то смысле является врагом демонов — умерший часто может ускользнуть из их лап, избежав вечных мук в посмертии. Страдания и боль смертных подпитывают желания и аппетиты демонов, поскольку эти чудовищные твари частично порождаются их грехами и жестокостью.

Демоны — самые многочисленные и разрушительные из бестий, но несмотря на утверждения, встречающиеся в некоторых преданиях, они не были первыми формами жизни, зародившимися в смрадных ямах разорения и изуверства, известных существам мультивселенной как Бездна. Задолго до того, как первое новорождённое божество открыло глаза, задолго до появления первых смертных, задолго до того, как полностью сформировался Материальный план, Бездна уже вовсю кишела мерзкими и смертоносными существами, называемыми клипот.

В наши дни власть клипот (которых многие учёные называют «протодемонами») постепенно сошла на нет из-за влияния грешных душ на Бездну, её осквернения даймоническими хранителями Абаддона и жестоких прихотей судьбы и эволюции. Сейчас протодемоны населяют загрязнённые и забытые уголки Бездны, оттеснённые от власти гораздо более многочисленными и плодовитыми демонами. Каждая злая душа, падающая в Бездну, лишь увеличивает поголовье демонов — одна-единственная душа может послужить материалом для создания дюжины и даже сотен бестий, а грехи, отягощающие душу, определяют облик и роль порождённых ею.

Бездна — огромный (по уверениям некоторых — и вовсе бесконечный) план, намного превышающий по размерам все прочие, за исключением, пожалуй, лишь Мальстрёма, где царит первобытный хаос. Этот обширный и изменчивый план населён самыми разнообразными демонами. Некоторые имеют гуманоидный облик, а другие выглядят как ужасные твари, некоторые ступают по земле, а другие обитают в морях или небесах, одни плетут коварные замыслы и манипулируют чувствами и действиями, а другие являются живыми орудиями разрушения. Несмотря на отличия, всеми демонами движет лишь одно — желание причинить любым смертным существам как можно больше боли и страданий.

Но невзирая на это, смертные прибегают к помощи демонов с незапамятных времён. Неизвестно, из-за инстинктивной ли тяги к смерти или из-за извращённого стремления обрести могущество, но заклинатели по сей день призывают демонов при помощи запрещённой магии. Некоторые хотят знаний, а другие вызывают потусторонних существ как убийц или стражей. Сами демоны смотрят на таких

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВЛАДЫКИ

Демонические владыки — самые могущественные представители своего народа, и, как и все демоны, они бесчисленны и многообразны. Они сильны и в ряде случаев даже являются божествами, но ни один из демонических владык не способен подчинить себе всю Бездну целиком — в лучшем случае ему удаётся править несколькими слоями Бездны, а большинство едва способны контролировать даже один. В иерархии Бездны между демоническими владыками и балорами находятся так называемые зарождающиеся демонические владыки — существа, которые со временем могут стать достаточно могущественными для того, чтобы Бездна обратила на них внимание и повысила их статус до настоящих владык. Приведённый ниже список демонических владык неполон, но в него включены многие из тех, чьё влияние распространяется на множество миров.

Абраккас, Хозяин последнего заклинания
Бафомет, Владыка минотавров
Дагон, Тень в морской пучине
Демогоргон, Челюсти безумия
Джубилекс, Безликий владыка
Кощице, Бессмертный хлад
Ламашту, Королева демонов
Ноктикула, Владычица в тени
Оркус, Принц нежизни
Пазузу, Король демонов ветра
Сокотбенот, Шёлковый грех
Флаурос, Пылающая пасть
Хаагенти, Шёпот внутри
Шакс, Кровавый маркиз

смертных со смесью ненависти и благодарности, поскольку большинство из этих бестий не способно самостоятельно переместиться на Материальный план. Они полагаются в этом на безумцев, призывающих их из глубин Бездны, и хотя демоны скалятся и пытаются противиться приказам и ограничениям, которые вынуждены соблюдать, многим удаётся так истолковать повеление хозяина, что даже самый жёстко контролируемый раб находит возможность сеять отчаяние и всячески вредить. В большинстве случаев маг оказывается недостаточно умён и совершает ошибку в заклинании, за что расплачивается собственной жизнью и выпускает на волю ужасное существо, когда призванный выходит из-под контроля.

Неисправимо умалишённые вызывают к демонам, чтобы отдать им свои тело и душу, наивно полагая, что подобного рода союз обеспечит им помилование и защиту, когда наступит конец света. Часто можно услышать истории о том, как отчаявшиеся короли вызывали демонов, чтобы те встали во главе их армий, или о безумцах, одержимых идеями родить от демонов детей, но самые страшные истории рассказывают о смертных, что почитают самых могущественных демонов вместо богов и готовы отдать жизнь за существ, стремящихся разрушить всё сущее.

ДЕМОН, БАБАУ

Это истощённое существо выглядит как рогатый человеческий скелет, плотно обтянутый сочащейся слизью кожей.

БАБАУ

КО 6



Опыт 2400

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, увидеть невидимое; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, врасплох 18 (+8 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 73 (7d10+35).

Стойкость +10, Реакция +6, Воля +5.

Защитные способности: защитная слизь; СУ: 10/добро или холодное железо;

Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +12 (1d6+5), укусы +12 (1d6+5) или длинное копьё +12/+7 (1d8+7 / ×3), укусы +7 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для длинного копьё).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

Псевдозаклинания (УЗ 7):

Постоянные — увидеть невидимое.

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), рассеивание магии, тьма.

1 / день — призыв (3 круг, 1 бабау с шансом 40%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 13, Вын: 20, Инт: 14, Мдр: 13, Хар: 16.

БМА: +7; МБМ: +12; ЗБМ: 23.

Черты: Боевые рефлексы, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Акробатика +11, Внимание +19, Изворотливость +11, Лазание +12, Ловкость рук +11, Механика +11, Проницательность +11, Скрытность +22; Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Скрытности.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или банда (3–8).

Сокровища: обычные (длинное копьё, другие сокровища).

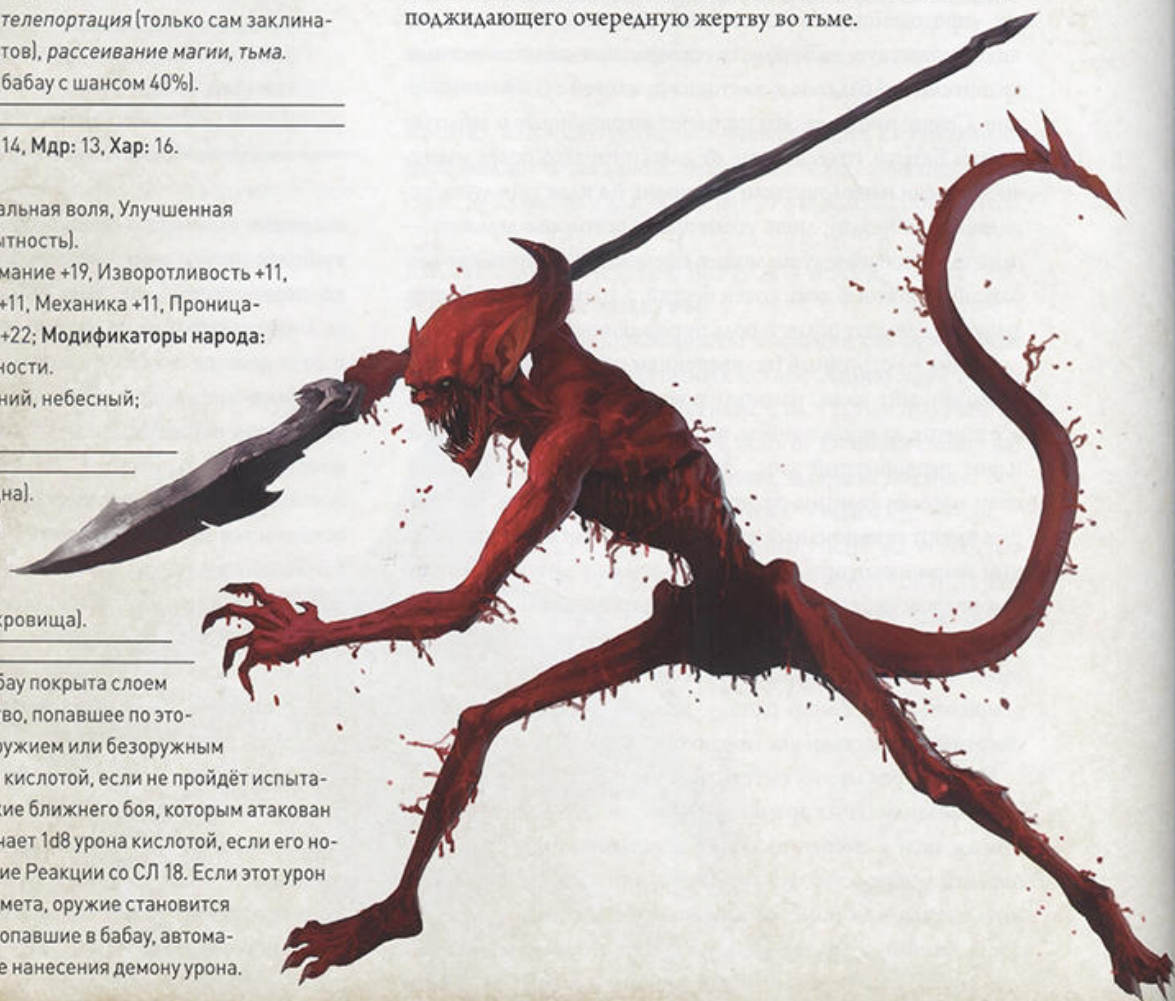
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Защитная слизь (Св): кожа бабау покрыта слоем едкой слизи. Любое существо, попавшее по этому демону естественным оружием или безоружным ударом, получает 1d8 урона кислотой, если не пройдёт испытание Реакции со СЛ 18. Оружие ближнего боя, которым атакован бабау, при попадании получает 1d8 урона кислотой, если его носитель не пройдёт испытание Реакции со СЛ 18. Если этот урон превышает твёрдость предмета, оружие становится сломанным. Боеприпасы, попавшие в бабау, автоматически разрушаются после нанесения демону урона.

Бабау — убийца, мясник и садист, что, в общем, характерно для многих обитателей Бездны, но пристрастие к скрытности и внезапности выделяет его среди прочих демонов, которые обычно прут напролом. Бабау не нуждается в еде (хоть и обожает вкус смертной плоти), поэтому может находиться в засаде годами и даже десятилетиями, с поистине нечеловеческим терпением выжидая наилучшего момента для удара, чем также отличается от прочих обитателей Бездны. Бабау одержимы убийствами и считают совершённые злодеяния поводом для гордости, поэтому часто оставляют своеобразный «автограф», убивая определённым способом или оставляя на месте содеянного какой-нибудь жуткий опознавательный знак.

Бабау обычно вооружён длинным копьём или схожим оружием, позволяющим поражать врагов вне зоны обычной досягаемости, но, несмотря на это, предпочитает сражаться при помощи зубов и когтей. Густая едкая жижка, постоянно сочащаяся из пор их кожи, не даёт им носить доспех, если он не обработан особым образом или не сделан из материала, устойчивого к кислоте.

Рост бабау — 6 футов, а вес — всего 140 фунтов. Эти демоны рождаются из душ маньяков-одиночек, которые при жизни считали убийство привычным и любимым делом. Появившись на Материальном плане, бабау зачастую оказывается в уже знакомой роли безжалостного убийцы, поджидающего очередную жертву во тьме.



ДЕМОН, БАЛОР

Рогатая голова и клыкастая пасть этой пылающей крылатой бестии олицетворяют собой совершенство в его демоническом проявлении.

БАЛОР

КО 20



Опыт 307200

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +11; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +38.

Аура: горящее тело, нечестивая аура [СЛ 26].

ЗАЩИТА

КБ: 36, касание 20, врасплох 29 [+16 естественная броня, +7 Лвк, +4 отражение, -1 размер].

ПЗ: 370 (20d10+260).

Стойкость +29, Реакция +17, Воля +25.

СУ: 15/добро и холодное железо; Невосприимчивость: огонь, электричество, яд;

Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 31.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +1 стрижающий нечестивый длинный меч +31/+26/+21/+16 (2d6+13), +1 стрижающий огненный кнут +30/+25/+20 (1d4+7, 1d6 урона огнём и опутывание) или 2 крушащих удара +31 (1d10+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов (20 футов для кнута).

Псевдозаклинания (УЗ 20):

Постоянные — истинное зрение, нечестивая аура [СЛ 26].

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), высшее рассеивание магии, подчинение чудовища [СЛ 27], слово силы: шок, телекинез [СЛ 23].

3 / день — быстрый телекинез [СЛ 23].

1 / день — огненная буря [СЛ 26], призыв (9 круг, 1 любой демон с КО 19 или ниже с шансом 100%), святотатство [СЛ 25], схлопывание [СЛ 27].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 25, Вын: 36, Инт: 24, Мдр: 24, Хар: 27.

БМА: +20; МБМ: +33; 3БМ: 54.

Черты: Боевые рефлекс, Бойня, Быстрое псевдозаклинание (телекинез), Парное оружие, Парное оружие+, Парное оружие++, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (длинный меч), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +27, Блеф +31, Внимание +38, Дипломатия +31, Запугивание +31, Знание (высший свет) +27, Знание (история) +27, Знание (планы) +30, Знание (религия) +27, Использование магических устройств +31, Полёт +32, Проницательность +30, Скрытность +26; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: мастер кнута, предсмертная агония, стрижающий удар.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка или отряд (1 балор и 2–5 глабрезу).

Сокровища: обычные (+1 нечестивый длинный меч, +1 огненный кнут, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Горящее тело (Св): тело балора объято пламенем. Любое существо, попавшее по этому демону естественным оружием или безоружным ударом, получает 1d6 урона огнём. Любое существо, схватившее балора или схваченное им, получает 6d6 урона огнём каждый раунд, пока захват сохраняется.

Мастер кнута (Экс): кнут, используемый балором в качестве парного оружия, считается одноручным оружием и может наносить противнику смертельный урон вне зависимости от доспеха.

Опутывание (Экс): если балор попадает кнутом по противнику, чей размер не больше среднего, он может немедленно совершить проверку захвата, не провоцируя внеочередных атак, и при успехе притягивает врага в соседнюю с собой клетку.

Противник при этом считается схваченным, а балор — нет.

Предсмертная агония (Св): когда балор убит, он взрывается в ослепительной вспышке пламени, которая наносит всему в радиусе 100 футов 100 урона (50 урона огнём и 50 нечестивого урона, успешное испытание Реакции со СЛ 33 уменьшает этот урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости балора.

Стрижающий удар (Св): любое режущее оружие, попавшее в руки балора (включая его стандартные длинный меч и кнут), получает свойство стрижающего. Когда балор выпускает оружие из рук, оно сохраняет это свойство на протяжении часа, после чего возвращает свои обычные магические свойства, если они были.

Когда люди рассказывают друг другу об ужасных демонах, большинство представляет себе огромное существо из плоти и огня, рогатый кошмар, несущийся сквозь ночь на своих крыльях в поисках новой жертвы, которой уготована смерть от пылающего кнута или меча. Демон, которого все так боятся, зовётся балором, и бояться его не зря, ибо лишь очень немногие могут сравниться с ним в силе и жестокости.

В Бездне большинство балоров служат демоническим владыкам, занимая должности генералов или капитанов (а те, что не служат, гораздо более могущественны и известны как балоры-владыки — о них речь пойдёт чуть ниже).

Балор обычно командует многочисленными легионами демонов и зачастую даже не участвует в битвах, позволяя самым ретивым приспешникам сражаться вместо него, но он далеко не труслив. Если балору предоставляется возможность вступить в бой, он вряд ли перед ней устоит.

В битве он полагается на псевдозаклинания, чтобы сражаться с противником, у которого хватило ума не лезть в ближний бой: демон предпочитает разрушительную силу *огненной бури* и *схлопывания*, оставляя подчинение чудовища для тех редких случаев, когда захочет взять врага живьём.

Балор использует *телекинез*, чтобы выбить дистанционное оружие из рук противника или втянуть его в ближний бой: использовав быстрый *телекинез*, балор может сперва приблизить беспомощного противника, а потом провести по нему полную атаку. Если у балора осталось меньше 50 ПЗ, он почти всегда стремится отступить, телепортировавшись прочь или в крайнем случае улетев, но если это невозможно, старается занять позицию, при которой его предсмертная агония нанесёт врагу наибольший ущерб.

Рост балора — 14 футов, а вес — 4500 фунтов. Процесс возникновения балора питают души самых жестоких из смертных — в отличие от большинства прочих демонов, для рождения балора требуется множество душ самых отвратительных мерзавцев.

БАЛОРЫ-ВЛАДЫКИ

Страшнее балоров могут быть лишь те из них, кто не служит демоническому владыке, а сам является хозяином для других. Балор-владыка обычно правит территорией, не превышающей по размерам половину слоя Бездны, на котором он живёт (только истинный демонический владыка может править целым слоем), и хотя многие из этих демонов контролируют гораздо меньшие территории (размером примерно с континент), их могущество велико.

Балор-владыка имеет КО от 21 до 25 (в этом же промежутке находятся зарождающиеся демонические владыки, а истинные демонические владыки имеют КО 26 и более) и поэтому хорошо подходит на роль главного злодея в продолжительной кампании. Большая часть этих демонов имеет несколько уровней в классах варвара, воина или следопыта (хотя в последнем случае они никогда не заводят верных зверей), но у некоторых вместо этого есть уровни в классах барда, плута, чародея или волшебника. Жрецы среди балоров-владык — явление невероятное, поскольку они считают себя объектом поклонения, а не наоборот, но ходят слухи, что таковые всё-таки существуют и они

напрямую служат демоническим владыкам или даже непосредственно злым божествам.

В дополнение ко всем преимуществам от уровней в классах все балоры-владыки получают одну дополнительную уникальную особенность, помимо уже имеющихся. Ниже приведены три примера таких способностей, но они ни в коей мере не дают полного представления о тех необычных силах, которыми может распоряжаться балор-владыка.

Душепийца (Св): в качестве основного действия балор-владыка может втянуть в себя душу живого существа, находящегося на расстоянии до 30 футов. Цель должна пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа балора-владыки + его модификатор Харизмы) или умереть. Тело гуманоидного существа, убитого этим способом, немедленно превращается в демона под контролем балора-владыки (бабау, суккуба или теневого демона, в зависимости от прихоти балора-владыки).

Мастер магии (Св): балор-владыка получает дополнительные псевдозаклинания (суммарно 20 кругов заклинаний 1–4 круга, используемых неограниченно, и суммарно 20 кругов заклинаний 5–8 круга, используемых трижды в день).

Пьющий жизнь (Св): когда балор-владыка убивает живого противника, он получает эффект заклинания *излечение* (УЗ 20). Эта способность может активироваться один раз за раунд.



Иллюстрация: Билл Буттен

ДЕМОН, ВРАК

Эта демоническая пометь человека и огромного грифа окружена облаком спор и перьев.

ВРАК **КО 9**

Опыт 6400

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 11, врасплох 20 (+11 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 112 (9d10+63).

Стойкость +13, Реакция +10, Воля +6.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: электричество, яд;

Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 20.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (2d6+5), укус +13 (1d8+5), 2 лапы +13 (1d6+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: пляска разрушения, споры, шокирующий крик.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), телекинез (СЛ 18).

1 / день — героизм, зеркальное отражение, призыв (3 круг, 1 врак с шансом 35%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 15, Вын: 25, Инт: 14, Мдр: 16, Хар: 16.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 27.

Черты: Боевые рефлексы, Бойня, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +23, Выживание +15, Запугивание +15,

Знание (планы) +14, Колдовство +14, Полёт +12,

Проницательность +15, Скрытность +10;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: всеобщий, демонический, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или группа (3–10).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пляска разрушения (Св): врак может плясать и петь в качестве действия полного хода. По прошествии 3 раундов пляски вокруг него происходит взрыв энергии, наносящий всем существам в пределах 100 футов 5d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает этот урон вдвое). Если к танцу присоединяются другие враки, то за каждого нового демона урон увеличивается на 5d6, а СЛ испытания — на 1, урон достигает максимального значения 20d6, когда пляшут четыре и более враков (при дальнейшем увеличении количества враков СЛ испытания продолжает расти, а урон — нет). Пляска немедленно прекращается и должна быть начата сначала, если любой из пляшущих враков убит, в шоке или по любой другой причине не в состоянии плясать. СЛ испытания зависит от Харизмы врака.

Споры (Экс): один раз в три раунда в качестве свободного действия врак может выпустить облако спор. Соседние существа получают 1d8 урона от спор и 1d4 урона за раунд на протяжении 10 раундов, когда споры прорастают, превращаясь в толстые зелёные лианы, которые хоть и уродливы, но сами по себе не опасны и засыхают через 1d4 дней, если не будут срублены ранее. Споры можно уничтожить, сотворив на поражённое существо заклинание *благословение* или окропив его святой водой. От этой способности также спасают эффекты, дающие невосприимчивость к болезням или исцеляющие их.

Шокирующий крик (Св): раз в час врак может издать пронзительный крик. Все существа в облаке радиусом 30 футов (кроме демонов) должны пройти испытание Стойкости со СЛ 21 или оказаться в шоке на 1 раунд. СЛ испытания зависит от Выносливости врака.

Враки — нечестивые воители Бездны, воплощающие её гнев, жестокость и ненависть. Ненасытные, словно стервятники, они наслаждаются резнёй и кровопролитием, ибо ничто не приносит им большего удовольствия, чем ощущение подрагивающих внутренностей, вырванных из ещё живой жертвы.

Обычно рост врака составляет 8 футов, а вес — 400 фунтов.

Враки рождаются из душ гневливых и полных ненависти смертных: наёмных убийц, профессиональных преступников и наймитов.



Иллюстрация: Бен Вуинген

ДЕМОН, ГЛАБРЕЗУ

В глазах этого огромного четырёхрукого чудовища читаются ум и жестокость.

ГЛАБРЕЗУ

КО 13



Опыт 25600

Хаотичное злое огромное потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +0; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов; Внимание +26.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+20 естественная броня, -2 размер). ПЗ: 186 (12d10+120).

Стойкость +18, Реакция +4, Воля +11.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 24.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 клешни +20 (2d8+10 / 19-20), 2 удара когтями +20 (1d6+10), укусы +20 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: раздирание (2 клешни, 2d8+15).

Псевдозаклинания (УЗ 14):

Постоянные — истинное зрение.

Неограниченно — вуаль (только на себя), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), замешательство (СЛ 19), зеркальное отражение, молот хаоса (СЛ 19), нечестивая погибель (СЛ 19), обратная гравитация (СЛ 22), рассеивание магии.

1 / день — призыв (4 круг, 1 глабрезу с шансом 20% или 1d2 врака с шансом 50%), слово силы: шок.

1 / месяц — желание (исполняет только желание смертного гуманоида).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 11, Вын: 31, Инт: 16, Мдр: 16, Хар: 20.

БМА: +12; МБМ: +24; ЗБМ: 34.

Черты: Бойня, Бойня+, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Убедительность, Улучшенный критический удар (клешня).

Навыки: Блеф +28, Внимание +26, Дипломатия +22, Запугивание +22, Знание (история) +18, Знание (краеведение) +18, Использование магических устройств +17, Проницательность +18, Скрытность +7; Модификаторы народа: +8 к Блефу, +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка или отряд (1 глабрезу, 1 суккуб и 2-5 враков).

Сокровища: обычные.

В отличие от суккубов — демонов, заманивающих свои жертвы, используя их похоть и потаённые желания, глабрезу являются искусителями совсем другого рода. Несмотря на то, что эти демоны

выглядят крайне устрашающе, они искусные обманщики и хитрецы. Глабрезу может скрывать свой настоящий облик под покровом приятных глазу иллюзий и использовать магию, чтобы исполнять желания смертных гуманоидов, ставших жертвой его обмана. Желание, дарованное глабрезу, всегда исполняется самым жестоким и извращённым способом, пусть и не всегда очевидным. Переживающий недурные времена оружейник, желающий достигнуть славы и вершин мастерства, может впоследствии обнаружить, что его лучший клиент — убийца, который использует оружие, чтобы истязать и калечить своих жертв. Одиноким мужчиной, пожелавший себе спутницу жизни, может узнать, что его бывшая любовь вернулась к «жизни» в виде вампира, и так далее — фантазия глабрезу поистине неиссякаема.

Рост глабрезу около 18 футов, а вес — чуть более 6 000 фунтов. Эти вероломные демоны рождаются из душ предателей, обманщиков и перебежчиков — тех смертных, что при жизни лжесвидетельствовали или своим предательством и обманом разрушили чужие жизни.



ДЕМОН, ДРЕТЧ

Обрюзгшее тело этого демона вздрагивает при каждом шаге, но, несмотря на внешний вид, движется эта бестия на удивление быстро.

ДРЕТЧ

КО 2



Опыт 600

Хаотичное злое небольшое потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 14 (+3 естественная броня, +1 размер). ПЗ: 18 (2d10+7).

Стойкость +5, Реакция +0, Воля +3.

СУ: 5/добро или холодное железо; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +4 (1d4+1), укусы +4 (1d4+1).

Псевдозаклинания (УЗ 2):

1 / день — призыв (1 круг, 1 дретч с шансом 35%), смрадное облако (СЛ 13), устрашение (СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 10, Вын: 14, Инт: 5, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 12.

Черты: Живучесть.

Навыки: Внимание +5, Изворотливость +5, Скрытность +9.

Языки: демонический (не может говорить); телепатия 100 футов (применяется только к целям, говорящим на демоническом языке).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара, группа (3–5), банда (6–12) или толпа (13+).

Сокровища: нет.

Даже слабейшие демоны Бездны опасны и одержимы жадой сеять смерть и разрушения. Дретчи уродливы, злобны и жестоки, но недостаточно могущественны и сильны, чтобы издеваться хоть над кем-то на своём родном плане. Удел дретчей — служить добычей более сильным демонам, и лишь немногим удаётся протянуть достаточно долго и стать могущественнее.

Дретчи обычно призываются начинающими демонологами, потому что эти существа относительно слабы и соглашаются прислуживать лишь за обещание дать им выместить всю злобу и обиду на какой-либо невинной жертве. Однако следует помнить, что дретчи трусливы и доверять им нельзя: если дретч попадётся в лапы более сильного врага, он с готовностью выложит ему всё, что знает, в попытке сохранить свою никчёмную жизнь.

Как и большинство демонов, дретчи ленивы и презирают тяжёлую работу, поэтому из них редко получается что-то путное. Даже если дретчу удалось стать сильнее, он всё равно остаётся жестоким и жалким созданием, властвующим лишь над различными сломленными душами, безмозглой нежитью и другими, более слабыми, дретчами. Своеобразные империи этих существ обычно находятся в давно не используемых уголках канализации провинциальных городков, глухих болотных топях, куда никто в здравом уме не заходит, и таких уголках Бездны, которые даже сами демоны считают убогими и грязными, но для дретчей-владык это их королевства, которые они защищают с рвением, достойным лучшего применения.

Рост дретча — 4 фута, а вес — 180 фунтов. Обычно эти демоны рождаются из душ ленивых и злых смертных, но для воплощения этого мерзкого существа требуется лишь малая частичка души, поэтому одна-единственная душа зачастую порождает небольшую армию. Появление на свет орды новорождённых дретчей, выползающих из колышущейся протоматерии Бездны, — тошнотворное и поистине ужасающее зрелище.



Иллюстрация: Кейси Ней

ДЕМОН, КВАЗИТ

Из головы этого маленького жилистого крылатого демона растут витые рога, напоминающие бараньи.

КВАЗИТ

КО 2



Опыт 600

Хаотичное злое маленькое потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, врасплох 14 [+2 естественная броня, +2 Лвк, +2 размер].

ПЗ: 16 (3d10); быстрое исцеление 2.

Стойкость +1, Реакция +5, Воля +4.

СУ: 5/добро или холодное железо; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +7 (1d3-1 и яд), укусы +7 (1d4-1).

Занимаемое простран-

ство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Неограниченно — невидимость (только на себя), обнаружение магии, определение мировоззрения (добро).

1 / день — устрашение (30-футовый радиус, СЛ 11).

1 / неделя — божественное откровение (шесть вопросов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 14, Вын: 11, Инт: 11,

Мдр: 12, Хар: 11.

БМА: +3; МБМ: +3; ЗБМ: 12.

Черты: Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Блеф +6, Внимание +7, Запугивание +6, Знание (планы) +6, Полёт +20, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, демонический; телепатия (касание).

ОС: смена формы (2 из перечисленных форм: летучая мышь, небольшая многоножка, жаба или волк; полиморф).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка или стая (2-12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): удар когтями — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13 (включает бонус +2 [народ]); Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Лвк; Лечение: 2 испытания подряд.

Квазит, может быть, и самый слабый из демонов, но не самый презираемый — даже квазиты смотрят на дретчей свысока, а дретчи, в свою очередь, остаются верны себе: они слишком трусливы и безвольны, чтобы хоть как-то этому воспротивиться. Обычно квазиты начинают свою жизнь в виде фамильяра, служа хозяину-заклинателю, но если им удаётся сбежать из унижительного рабства, они обретают свободу воли и становятся гораздо опаснее.

Обычный квазит ростом всего 1,5 фута и весит лишь 8 фунтов. Из всей демонической орды лишь квазиты не появляются из душ умерших злых смертных. Эти мелкие демоны рождаются, когда заклинатель призывает их в качестве фамильяра и его душа соприкасается с Бездной, которая в ответ порождает квазита, прикрепляя его к душе заклинателя, что создаёт между хозяином и слугой прочную связь. Новорождённые квазиты появляются на свет сразу

на Материальном плане, где становятся фамильярами, и, будучи подчинёнными воле хозяина, молчаливо ненавидят и презирают его, чувствуя пульсацию души своего владыки и понимая, что они могли бы быть чем-то большим. Квазит служит, но постоянно выжидает, не совершит ли хозяин ошибку, которая будет стоить ему жизни или, что предпочтительнее, позволит квазиту восстать против него.

Когда хозяин квазита умирает, квазит может попытаться последовать за его душой в Великое Запределье, пройдя испытание Воли со СЛ 15. Это действие работает как *планарный переход*, но влияет только на квазита, который перемещается в Бездну и получает в распоряжение душу своего хозяина, которая превращается в мерзкую извивающуюся личинку, а не становится материалом для нового демона. Квазит может использовать эту душу, чтобы заключить сделку с более сильными жителями Нижних планов, которая поможет ему перевоплотиться в более могучего демона.

В редких случаях квазит не желает преследовать душу хозяина и остаётся на Материальном плане, чтобы жить в своё удовольствие — обычно селась в густонаселённой местности, где есть над кем поиздеваться.



ДЕМОН, МАРИЛИТ

Эта бестия имеет вид шестирукой женщины со змеиным хвостом вместо ног, заострёнными ушами и мерцающими потусторонними глазами.

МАРИЛИТ

КО 17



Опыт 102400

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов; Внимание +31.

Аура: нечестивая аура (СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 17, врасплох 28 [+15 естественная броня, +4 Лвк, +4 отражение, -1 размер].

ПЗ: 264 (16d10+176).

Стойкость +25, Реакция +18, Воля +13.

СУ: 10/добро и холодное железо; Невосприимчивость: электричество и яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 28.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 длинный меч +24/+19/+14/+9 (2d6+8 / 17-20), 5 +1 длинных мечей +24 (2d6+4 / 17-20), удар хвостом +17 (2d6+3 и захват) или 6 крушащих ударов +22 (1d8+7), удар хвостом +17 (2d6+3 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: многорукий виртуоз, сдавливание (удар хвостом, 2d6+10 и смертоносные кольца), усиление оружия.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Постоянные — истинное зрение, нечестивая аура (СЛ 25).

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), собственный образ (СЛ 24), телекинез (СЛ 22).

3 / день — полёт, стена лезвий (СЛ 23).

1 / день — призыв (5 круг, 1 марилит с шансом 20%, 1 нальфешни с шансом 35% или 1d4 хезроу с шансом 60%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 19, Вын: 32, Инт: 18, Мдр: 18, Хар: 25.

БМА: +16; МБМ: +24 (+28 при захвате); ЗБМ: 42 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Защитная стойка, Критическая точность, Критическое кровотечение, Разоружение+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (длинный меч), Улучшенный критический удар (длинный меч).

Навыки: Акробатика +23, Блеф +26, Внимание +31, Дипломатия +26, Запугивание +26, Знание (инженерное дело) +20, Использование магических устройств +26, Полёт +18, Проницательность +23, Скрытность +19; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или отряд (1 марилит, 1-3 глабрезу и 3-14 бабау).

Сокровища: удвоенные (6 искусно сделанных длинных мечей, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многорукий виртуоз (Экс): марилит никогда не получает штрафов к проверкам атаки при использовании более чем одного оружия.

Смертоносные кольца (Экс): существо, которому марилит нанесла урон сдавливанием, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или потерять сознание на 1d8 раундов. СЛ испытания зависит от Силы марилит.

Усиление оружия (Св): пока оружие находится в руках марилит, оно получает бонус усиления +1 (к атаке и урону) и считается хаотичным, злым и сделанным из холодного железа (в дополнение к своим обычным свойствам).

Предводительницы демонических орд и королевы, правящие нациями Бездны, ужасные марилит прислуживают демоническим владыкам как гувернантки, советницы и даже любовницы, но благодаря своим исключительным знаниям в области тактики эти демоны больше всего востребованы в качестве генералов и командиров армий Бездны. Самые могущественные из марилит не служат никому, вместо этого направляя в бой полчища бестий.

Рост марилит колеблется в пределах от 6 до 9 футов, длина её тела от головы до кончика хвоста — 20 футов, а вес — 4 000 фунтов. Лишь души самых высокомерных и горделивых злодеев — тиранов, генералов и особо жестоких воителей могут служить материалом для воплощения марилит.



ДЕМОН, НАБАСУ

Рот этой чешуйчатой жилистой бестии полон острых клыков, а из её спины растут два огромных кожистых крыла.

НАБАСУ

КО 8



Опыт 4800

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, местный, хаотичный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 14, врасплох 18 (+8 естественная броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 103 (9d10+54).

Стойкость +9, Реакция +9, Воля +9.

СУ: 10/добро или холодное железо; Невосприимчивость: паралич, смертельные эффекты, электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 19.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +15 (1d6+6), укусы +15 (1d8+6).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, пожиратель жизни, смертельный взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), крошечная тьма, телекинез (СЛ 19).

3 / день — истощение, касание вампира, тишина (СЛ 16).

1 / день — массовый паралич (гуманоид) (СЛ 21), призыв (4 круг, 1 набасу с шансом 30% или 1d4 бабау с шансом 30%), регенерация.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 17, Вын: 22, Инт: 15, Мдр: 16, Хар: 19.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 29.

Черты: Бойня, Защитная стойка, Сокрушительный удар, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +15, Внимание +23, Выживание +15, Знание (магия) +14, Знание (планы) +14, Полёт +15, Проницательность +15, Скрытность +15 (+23 в тени); Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Скрытности в тени.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пожиратель жизни (Св): когда набасу при помощи смертельного взгляда создаёт упыря, то получает пункт роста. Набасу получает бонус +1 к проверкам попадания, навыков, УЗ (в том числе УЗ для псевдозаклинаний), испытаниям и МБМ и +10 к максимуму ПЗ за каждый накопленный пункт роста. КО набасу, его УкМ и бонус к естественной броне увеличиваются на 1 за каждые 2 пункта роста. Каждый раз при получении пункта роста набасу проходит проверку УЗ со СЛ 30, при успехе взрослеет (получая шаблоны «усиленный» и «великанский») и совершает планарный переход в Бездну, исчезая в облаке

дыма. Максимальное количество пунктов роста набасу — 20, и он автоматически взрослеет, достигнув этого максимума (если не повзрослел ранее).

Смертельный взгляд (Св): один раз в день за каждый пункт роста (минимум 1 / день) набасу может в качестве свободного действия применить эту способность на полный раунд. Все живые существа в радиусе 30 футов должны пройти испытание Стойкости со СЛ 18 или получить отрицательный уровень. Гуманоид, убитый этим способом, немедленно превращается в упыря под управлением набасу. Взгляд набасу создаёт только одного упыря за раунд — если одновременно умерли несколько гуманоидов, набасу выбирает, кто из них превратится в упыря. СЛ испытания зависит от Харизмы набасу.

Набасу порождаются Бездной, но появляются на свет на Материальном плане, где взрослеют, питаясь душами невинных, и возвращаются на свой родной план, лишь насытившись. По слухам, развитие набасу на этом не заканчивается и они продолжают расти и изменяться. Эти демоны рождаются из душ злых чревоугодников: каннибалов, кровопийц и тех, кто поёдал мясо нежити.



ДЕМОН, НАЛЬФЕШНИ

У этого громадного и жирного чудовища голова кабана, а на толстых руках лишь по четыре пальца.

НАЛЬФЕШНИ

КО 14



Опыт 38 400

Хаотичное злое огромное потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, истинное зрение; Внимание +31.

Аура: нечестивая аура [СЛ 23].

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 13, врасплох 28 (+16 естественная броня, +1 Лвк, +4 отражение, -2 размер).

ПЗ: 203 [14d10+126].

Стойкость +22, Реакция +9, Воля +21.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +23 (3d8+11 / 19-20), 2 удара когтями +23 (2d6+11).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: нечестивый нимб.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — истинное зрение, нечестивая аура [СЛ 23].

Неограниченно — вызов молний [СЛ 18], высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), высшее рассеивание магии, замедление [СЛ 18], слабоумие [СЛ 20].

1 / день — призыв (5 круг, 1 нальфешни с шансом 20%, 1d4 хезроу с шансом 40% или 1d4 врака с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, Лвк: 13, Вын: 29, Инт: 23, Мдр: 22, Хар: 20.

БМА: +14; МБМ: +27; ЗБМ: 42.

Черты: Бойня, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Блеф +22, Внимание +31, Дипломатия +22, Запугивание +19, Знание (магия) +23, Знание (планы) +23, Знание (любое другое) +20, Использование магических устройств +22, Колдовство +23, Полёт +10, Проницательность +23, Скрытность +10; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка или отряд (1 нальфешни, 1 хезроу и 2-5 враков).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нечестивый нимб (Св): в качестве свободного действия нальфешни может три раза за день создать нимб, испускающий тошнотворное нечестивое свечение, искажающее цвета. В следующем раунде нимб взрывается, поражая существ в радиусе 60 футов. Все существа (кроме демонов) в области действия должны пройти испытание Воли со СЛ 22 или на 1d10 раундов впасть в ступор от безумных видений. СЛ испытания зависит от Харизмы нальфешни.

Мало кто понимает мироустройство Бездны так же хорошо, как нальфешни, и порой кажется, что эти демоны служат не своим ужасным владыкам, а самой Бездне. Некоторые из этих существ наблюдают за процессами рождения новых демонов из плоти мироздания, а другие охраняют места особого значения в глубинных недрах плана. Зачастую владения нальфешни в Бездне превышают своими размерами и мощью крупнейшие из королевств смертных, поскольку эти демоны обладают особым талантом к организации и управлению хаосом Бездны. Смертные призывают этих демонов, чтобы воспользоваться их непревзойдённым, пусть и безумным, интеллектом, и внимательно обдумывают условия сделок с ними на предмет скрытых и нежелательных последствий, поскольку нальфешни навряд ли согласится делать что-либо, что не послужит интересам Бездны.

Рост нальфешни — 20 футов, а вес — 8 000 фунтов. Они рождаются из душ алчных и корыстолюбивых смертных, особенно тех, что при жизни управляли организациями, связанными с работоторговлей, воровством, грабежом или другими жестокими пороками.



Иллюстратор: Джейк Хейнс

ДЕМОН, СУККУБ

Демоническое происхождение этой привлекательной женщины выдают короткие рожки, изогнутый хвост и кожистые крылья.

СУККУБ

КО 7



Опыт 3200

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, определение мировоззрения (добро); Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+7 естественная броня, +3 Лвк).
ПЗ: 84 (8d10+40).

Стойкость +7, Реакция +9, Воля +10.

СУ: 10/добро или холодное железо; Невосприимчивость: огонь, электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 18.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +11 (1d6+1).

Особые атаки: вытягивание жизни, нечистый дар.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — определение мировоззрения (добро), полиглот.

Неограниченно — внушение (СЛ 21), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), касание вампира, приворот (чудовище) (СЛ 22), чтение мыслей (СЛ 20), эфирная прогулка (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

1 / день — подчинение гуманоида (СЛ 23), призыв (3 круг, 1 бабау с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 17, Вын: 20, Инт: 18, Мдр: 14, Хар: 27.

БМА: +8; МБМ: +11; ЗБМ: 22.

Черты: Боевые рефлексы, Ловкий маневр, Стальная воля, Фехтование.

Навыки: Блеф +27, Внимание +21, Дипломатия +19, Запугивание +16, Знание (краеведение) +15, Изворотливость +11, Маскировка +19, Полёт +14, Проницательность +13, Скрытность +14; Модификаторы народа: +8 к Блефу, +8 к Вниманию.

Языки: всеобщий, демонический, драконий, небесный; полиглот, телепатия 100 футов.

ОС: смена формы (иной облик, небольшой или средний гуманоид).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или гарем (3–12).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вытягивание жизни (Св): суккуб вытягивает жизнь из смертного, с которым она вступила в близость, например поцеловала. Чтобы применить эту способность в отношении сопротивляющейся жертвы, её необходимо схватить. Существо, поцелованное суккубом, получает 1 отрицательный уровень. Поцелуй также оказывает эффект, аналогичный заклинанию *внушение*, убеждая жертву вновь вступить в близость с суккубом. Жертва может отменить этот эффект, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 22. Для снятия отрицательного уровня необходимо пройти испытание Стойкости со СЛ 22. СЛ испытаний зависит от Харизмы суккуба.

Нечистый дар (Св): один раз в день в качестве действия полного хода суккуб может наделить нечистым даром гуманоидное существо, для этого необходимо, чтобы существо не возражало против этого и суккуб прикасался к нему на протяжении полного раунда. Цель получает бонус +2 (нечистый) к значению любой характеристики по своему выбору. У существа не может быть одновременно более одного нечистого дара суккуба. Пока существо сохраняет нечистый дар, суккуб может общаться с ним телепатически вне зависимости от расстояния (и может использовать при этом псевдозаклинание *внушение*). Нечистый дар можно снять при помощи заклинаний *рассеивание зла* или *рассеивание хаоса*. Суккуб может самостоятельно развеять нечистый дар в качестве свободного действия (жертва теряет 2d6 Харизмы, без испытаний).

В демонических ордах суккуб обычно достигает невероятного могущества посредством интриг и обольщения, и многие демонические войны были начаты именно с лёгкой руки этих существ. Суккуб рождается из душ особо похотливых и блудливых злых смертных.



ДЕМОН, ТЕНЕВОЙ

Лишь когти и зубы этого покрытого тенью демона кажутся настоящими — всё остальное будто растворено во тьме.

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН

КО 7



Опыт 3200

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (бестелесный, демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +20.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 18, врасплох 14 (+4 Лвк, +4 отражение).

ПЗ: 59 (7d10+21).

Стойкость +5, Реакция +11, Воля +7.

Защитные способности: бестелесность; СУ: 10/добро или холодное железо; Невосприимчивость: холод, электричество, яд;

Устойчивость: кислота 10, огонь 10; УкМ: 17.

Слабые стороны: светобоязнь.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +11 (атака касанием, 1d6 и 1d6 урона холодом), укусы +11 (атака касанием, 1d8 и 1d6 урона холодом).

Особые атаки: бег, наскок, слияние с тенью.

Псевдозаклинания (УЗ 10):

Неограниченно — высшая телепортация (только на себя), крошечная тьма, телекинез (СЛ 19), ужас (СЛ 18).

3 / день — теневое воплощение (СЛ 18), теневое разрушение (СЛ 19).

1 / день — колдовской сосуд (СЛ 19), призыв (3 круг, 1 теневой демон с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 18, Вын: 17, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 19.

БМА: +7; МБМ: +11; ЗБМ: 25.

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +14, Блеф +14, Внимание +20,

Знание (краеведение) +12, Знание (планы) +12,

Полёт +22, Проницательность +12, Скрытность +14;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: всеобщий, демонический;

телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бег (Экс): один раз в минуту теневой демон может увеличить свою скорость полёта до 240 футов на 1 раунд.

Светобоязнь (Экс): теневой демон совершенно беспомощен при ярком или солнечном свете и пытается скрыться от него: он не может атаковать и может лишь совершить одно сопутствующее действие или одно основное действие. Теневому демону, вселившемуся в существо посредством заклинания колдовской сосуд, солнечный свет не страшен, но если он получит

урон от заклинаний солнечный луч или солнечная вспышка, то автоматически покинет занимаемое тело.

Слияние с тенью (Св): при любом освещении, кроме яркого, теневой демон может укрыться в тени, потратив на это сопутствующее действие и становясь невидимым. Искусственное освещение или заклинания света 2 круга или ниже не влияют на эту способность.

В мире ходит множество историй об одержимости демонами, зачастую рассказываемых невеждами в попытках объяснить странное или буйное поведение. Большая часть этих случаев — проявление безумия или умопомрачения, но если одержимость действительно имела место быть — в ней, скорее всего, повинен теневой демон.

В отличие от большинства своих собратьев, теневые демоны бестелесны. Когда в Бездну попадает душа завистливого и злого смертного, она извращается, разрывается на части и соединяется с другими душами, пока от неё не останется ничего, кроме квинтэссенции ревности и злобы, не ограниченной телесной формой.



Иллюстратор: Бен Вулмен

ДЕМОН, ХЕЗРОУ

Этот демон покрыт влажной и прочной, словно броня, чешуёй, в его змеиных глазах читается голод, а зубастый рот широко раскрыт.

ХЕЗРОУ

КО 11



Опыт 12800

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (демон, злой, подводный, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +23.

Аура: смрад (СЛ 24, 10 раундов).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 9, врасплох 25 (+16 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 145 (10d10+90).

Стойкость +16, Реакция +3, Воля +9.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 22.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +17 (4d4+8 и захват), 2 удара когтями +17 (1d8+8 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: тошнота.

Псевдозаклинания (УЗ 13):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), молот хаоса (СЛ 18), нечестивая погибель (СЛ 18).

3 / день — газообразность.

1 / день — призыв (4 круг, 1 хезроу с шансом 35%), святотатство (СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 11, Вын: 29, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 18.

БМА: +10; МБМ: +19 (+23 при захвате); ЗБМ: 29.

Черты: Бой вслепую, Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +23, Запугивание +14, Знание (магия) +15, Изворотливость +10, Колдовство +15, Лазание +21, Плавание +29, Скрытность +9; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые трясины (Бездна).

Численность: одиночка или банда (2–4).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Тошнота (Экс): тело хезроу постоянно источает зловонные испарения и сочится смрадной жидкостью. Они представляют угрозу для каждого, кого этот демон схватит. Пока существо схвачено хезроу, оно должно каждый раунд проходить испытание Стойкости со СЛ 24 или стать мучимым тошнотой. Существо мучается тошнотой до тех пор, пока не пройдёт испытание Стойкости со СЛ 24 или не пройдёт минута с момента освобождения из захвата хезроу (смотря что раньше). СЛ испытания зависит от Выносливости хезроу.

Хезроу обитают в болотах, трясины и реках Бездны, прекрасно чувствуя себя как на суше, так и в воде. Присутствие демона оказывает заметный эффект на воду и растительность: растения искривляются и покрываются наростами, а вода приобретает мерзкий запах и становится отвратительной на вкус, поэтому близость хезроу проще заметить на Материальном плане, ведь в Бездне подобное не редкость. Длительное влияние скверны может вызывать жуткие преобразования и страшные уродства. Зачастую целые общины изуродованных мутантов обязаны своим незавидным положением не столько кровосмешению и вырождению, сколько близостью хезроу.

Эти демоны достаточно умны, но можно утверждать, что мозгами они практически не пользуются, выбирая простые удовольствия, например сон, и испытывая простые же эмоции: трепет от причинения боли и страданий, наслаждение при поедании добычи живём или радость от ощущения того, как что-то прекрасное ломается и крошится в крепко сжатом кулаке. Они нечасто стремятся основывать империи или возглавлять культы, но мало кто из хезроу откажется от последователей, которые самостоятельно пришли к нему в услужение.

Эти чудовища появляются из душ злых смертных, отравивших себя, родных или природу: наркоманов, наёмных убийц-отравителей и алхимиков, которые проводили свои эксперименты без заботы об окружающей среде.



ДЕРРО

Белёные глаза этого гуманоида с бледно-голубой кожей выпучены, а волосы всклокочены. В четырёхпалой руке он сжимает большую дубину с крюком.

ДЕРРО

КО 3



Опыт 800

Хаотичный злой небольшой гуманоид (дерро).

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 15 (+2 броня, +2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 25 (3d8+12).

Стойкость +5, Реакция +3, Воля +6.

УкМ: 14.

Слабые стороны: уязвимость к солнечному свету.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: короткий меч +5 (1d4) или аклис +5 (1d6).

Дистанционная: многозарядный лёгкий арбалет +5 (1d6 / 19–20 и яд) или аклис +5 (1d6).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 3):

Неограниченно — призракный звук (СЛ 13), тьма.

1 / день — раскат грома (СЛ 15), ступор (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 5, Хар: 16.

БМА: +2; МБМ: +1; ЗБМ: 13.

Черты: Улучшенная инициатива,

Фехтование.

Навыки: Внимание +0,

Скрытность +9.

Языки: акло, подземный.

ОС: безумие, специалист по ядам.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка,

команда (2–4), отряд

(5–8 и 1 чародей

3–5 уровня) или

группа (11–20 плюс

30% не участвующих

в бою и 3 чародея

3–8 уровня).

Сокровища: снаряже-

ние ПВ (кожаный

доспех, короткий меч

или аклис, многозарядный

лёгкий арбалет с 10 отравленными

болтами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безумие (Экс): дерро невосприим-

чивы к эффектам безумия

и замешательства, а также

используют модификатор

Харизмы вместо модификатора Мудрости при испытаниях Воли. Исцелить безумие дерро можно лишь при помощи заклинаний чуда или желания. Если это происходит, дерро теряет 6 пунктов Харизмы и получает 6 пунктов Мудрости.

Специалист по ядам (Экс): дерро умеют обращаться с ядами и не могут случайно отравиться. Они наносят яд среднего паука на арбалетные болты и обычно имеют при себе 10 уже покрытых ядом болтов.

Уязвимость к солнечному свету (Экс): Дерро получает 1 урон Вын за каждый час, проведённый под солнцем.

Несмотря на то, что дерро населяют глубины подземелий большинства городов, немногие знают о существовании этих жестоких существ. Дерро ведут род от фей, когда-то живших под землёй. Они и не прочь бы жить на поверхности, но, оказавшись на солнечном свету, покрываются волдырями и ожогами, а затем умирают. Эти существа часто похищают обитателей поверхности и ставят над ними жуткие опыты, пытаясь выяснить, что защищает их от страшной и мучительной смерти под солнцем, но врождённое безумие дерро обрекает все их исследования на неизбежную неудачу. Измученные жертвы возвращаются домой, сохраняя часть воспоминаний о перенесённых страданиях, и доживают остатки жизни, регулярно мучаясь ночными кошмарами.

В бою дерро применяют короткие мечи и многозарядные лёгкие арбалеты, снаряжённые изрядным количеством отравленных болтов. У некоторых при себе есть аклис — метательная дубинка с крюком, к которой привязан 20-футовый шнур, ограничивающий дальность метания оружия, но позволяющий вернуть его после броска, потратив сопутствующее действие.

Предводители дерро обычно чародеи как минимум 3 уровня, но среди них встречаются и отличные плуты.

Многие дерро вооружены необычными приспособлениями вроде багров, свистящих аклисов, длинных полых копий, наполненных ядом, или кристаллических метательных лезвий, которые при попадании разбиваются и наносят ужасные кровотокающие раны.

Рост дерро — 3 фута, а вес — 70 фунтов.



ДИНОЗАВР, АНКИЛОЗАВР

Выгнутая спина этого четырёхногого динозавра покрыта мощной, тяжёлой бронёй, а его мускулистый хвост имеет костяное утолщение на конце, напоминающее палицу.

АНКИЛОЗАВР

КО 6



Опыт 2400

Нейтральное огромное животное.

Иници.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 8, врасплох 22 (+14 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 75 (10d8+30).

Стойкость +12, Реакция +7, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар хвостом +14 (3d6+12 и шок).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +7; МБМ: +17; ЗБМ: 27 (31 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Вторжение+, Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (удар хвостом).

Навыки: Внимание +14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса и равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Шок (Экс): хвост анкилозавра наносит мощные оглушающие удары. Существо, получившее удар хвостом, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 23 или впадает в ступор на 1 раунд. Если удар хвостом был критическим и цель провалила испытание, она оказывается в шоке на 1d4 раунда. СЛ испытания зависит от Силы анкилозавра.

Анкилозавр — сильный приземистый динозавр, способный постоять за себя. Его спина покрыта толстыми костяными пластинами и шипами. Мощным ударом хвоста анкилозавр может оглушить большинство существ и получить достаточно времени, чтобы сбежать, пока противник приходит в себя. Однако большинство анкилозавров слишком упрямы и раздражительны, чтобы отступать. Они сражаются до последнего, осыпая врага ударами хвоста. Длина анкилозавра 30 футов, а вес — 6 000 фунтов.

АНКИЛОЗАВР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **Скорость:** 30 футов; **КБ:** +9 естественная броня; **Атака:** удар хвостом (1d6); **Характеристики:** Сил 10, Лвк 14, Вын 9, Инт 2, Мдр 12, Хар 8; **Особые свойства:** нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +2 естественная броня; **Атака:** удар хвостом (2d6); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4; **Особые свойства:** шок.

ДИНОЗАВР, БРАХИОЗАВР

Длинный хвост этой рептилии уравновешивает не менее длинную шею, на которой виднеется маленькая голова, объедающая листья с верхушек деревьев.

БРАХИОЗАВР

КО 10



Опыт 9600

Нейтральное гигантское животное.

Иници.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +28.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 6, врасплох 18 (+12 естественная броня, -4 размер).

ПЗ: 171 (18d8+90).

Стойкость +18, Реакция +11, Воля +9.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар хвостом +22 (4d6+19).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: затаптывание (2d6+19, СЛ 32).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 37, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +13; МБМ: +30; ЗБМ: 40 (44 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Бойня+, Внушительная стойкость, Вторжение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Уверенное владение оружием (удар хвостом), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +28.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса или равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-12).

Сокровища: нет.

Длина брахиозавра — 80 футов, а вес — 64 000 фунтов.

БРАХИОЗАВР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **Скорость:** 30 футов; **КБ:** +3 естественная броня; **Атака:** удар хвостом (2d4); **Характеристики:** Сил 13, Лвк 14, Вын 11, Инт 2, Мдр 13, Хар 10; **Особые свойства:** нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +2 естественная броня; **Атака:** удар хвостом (2d6); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4; **Особые свойства:** затаптывание (1d8).



ДИНОЗАВР, ДЕЙНОНИХ

Этот динозавр яркого окраса излучает животную ярость. На задних его конечностях красуются большие серповидные когти.

ДЕЙНОНИХ

КОЗ



Опыт 800

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).
ПЗ: 34 (4d8+16).

Стойкость +8, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: 2 лапы +5 (1d8+2), укус +5 (1d6+2), удар когтями +0 (1d4+1).

Особые атаки: наскок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 14.

БМА: +3; МБМ: +5; ЗБМ: 17.

Черты: Бегун, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +10 (+22 при прыжках), Внимание +14,
Скрытность +15; Модификаторы народа: +8 к Акробатике,
+8 к Вниманию, +8 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: нет.

Ловкие, проворные и смертоносные дейнонихи охотятся стаями, загоняя жертву и разрывая её на части своими когтями.

Вы можете применить к дейнониху шаблон «молодой», чтобы получить блок параметров для более мелких и шустрых велоцирапторов, а если вам захочется сделать его больше, чтобы получился мегараптор, измените размер дейнониха до крупного и увеличьте его КЗ до 8 или просто примените шаблоны «великанский» и «усиленный».



ДИНОЗАВР, ПТЕРАНОДОН

Эту летучую рептилию просто опознать по двум огромным крыльям и характерному крупному выросту на голове.

ПТЕРАНОДОН

КОЗ



Опыт 800

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +8; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, врасплох 11 (+2 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 32 (5d8+10).

Стойкость +6, Реакция +8, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 50 футов (скверная маневренность).

В ближнем бою: укус +5 (2d6+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 19, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 12.

БМА: +3; МБМ: +7; ЗБМ: 22.

Черты: Уворот, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +11, Полёт -1.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые побережья.

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: нет.

На самом деле птеранодон — не динозавр, а крупная летающая рептилия, которая обычно обитает на территориях, населённых динозаврами. Летает это существо не очень хорошо и поэтому сражается с противниками, которых не может поднять в воздух, приземлившись на землю.

Размах крыльев птеранодона достигает 30 футов, но весит он всего 40 фунтов.

ПТЕРАНОДОН В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **Скорость:** 10 футов, полёт 50 футов (скверная маневренность); **КБ:** +0 естественная броня; **Атака:** укус (1d8); **Характеристики:** Сил 8, Лвк 21, Вын 10, Инт 2, Мдр 14, Хар 12; **Особые свойства:** нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +2 естественная броня; **Атака:** укус (2d6); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4.

ДИНОЗАВР, СТЕГОЗАВР

У этого огромного динозавра маленькая голова, два ряда острых костяных пластин на спине и мускулистый шипастый хвост.

СТЕГОЗАВР

КО 7



Опыт 3200

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 10, врасплох 20 (+12 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 90 (12d8+36).

Стойкость +13, Реакция +10, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар хвостом +16 (4d6+12 и сбивание с ног).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +9; МБМ: +19; ЗБМ: 31 (35 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Вторжение+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (удар хвостом), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +16.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-12).

Сокровища: нет.

Стегозавр является одним из самых узнаваемых динозавров — один вид двух рядов костяных пластин на спине и шипов на хвосте отпугивает большинство хищников. Длина этого существа — 30 футов, высота — 14 футов, а вес — 5 000 фунтов.

СТЕГОЗАВР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

НАЧАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ:

Размер: средний;

Скорость: 30 футов; КБ:

+6 естественная броня; Ата-

ка: удар хвостом (2d6); Харак-

теристики: Сил 10, Лвк 18, Вын 10,

Инт 2, Мдр 12, Хар 10; Особые свойства:

нюх, сумеречное зрение.

ИЗМЕНЕНИЯ НА 7 УРОВНЕ:

Размер: крупный; КБ: +3 естественная броня;

Атака: удар хвостом (2d8 и сбивание с ног); Харак-

теристики: Сил +8, Лвк -2, Вын +4.

ДИНОЗАВР, ТРИЦЕРАТОПС

На морде этого зверя расположены три острых рога, а из затылка растёт большой костяной воротник, прикрывающий шею.

ТРИЦЕРАТОПС

КО 8



Опыт 4800

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: -1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +24.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 21 (+14 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 119 (14d8+56).

Стойкость +15, Реакция +8, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рога +17 (2d10+12 / 19-20).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: затапывание (1d8+12, СЛ 25), сокрушительная атака с разбега (рога, 4d10+16 / 19-20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 9, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +10; МБМ: +20; ЗБМ: 29 (33 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Внушительная стойкость, Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (рога), Улучшенный критический удар (рога), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +24.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (5-8).

Сокровища: нет.

Трицератопс — упрямое и раздражительное травоядное. Длина трицератопса — 30 футов, а вес — 20 000 фунтов.

ТРИЦЕРАТОПС В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

НАЧАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ:

Размер: средний; Скорость:

30 футов; КБ: +6 естественная

броня; Атака: рога (1d8); Ха-

рактеристики: Сил 10, Лвк 13,

Вын 11, Инт 2, Мдр 12, Хар 7;

Особые свойства: нюх, сумеречное зрение.

ИЗМЕНЕНИЯ НА 7 УРОВНЕ:

Размер: крупный; КБ:

+3 естественная броня;

Атака: рога (2d6); Ха-

рактеристики: Сил +8,

Лвк -2, Вын +4; Особые

свойства: сокрушительная атака с разбега.



ДИНОЗАВР, ТИРАННОЗАВР

По сравнению с большими задними конечностями передние лапы этого двуногого хищника совсем небольшие, но его гигантская пасть полна острых и длинных зубов.

ТИРАННОЗАВР

КО 9



Опыт 6400

Нейтральное гигантское животное.

Иници.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +37.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 20 (+14 естественная броня, +1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 153 (18d8+72).

Стойкость +15, Реакция +12, Воля +10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +20 (4d6+22 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: проглатывание (2d8+11, КБ 17, 15 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, Лвк: 13, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 10.

БМА: +13; МБМ: +28 (+32 при захвате); ЗБМ: 39.

Черты: Бегун, Двужильный, Крепкий орешек, Критическая точность, Критическое кровотечение, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +37; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ОС: мощный укус.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса и равнины.

Численность: одиночка, пара или стая (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мощный укус (Экс): тираннозавр добавляет удвоенный модификатор Силы к урону от укуса.

Тираннозавр — высший хищник, достигающий 40 футов в длину и весящий 14 000 фунтов.

ТИРАННОЗАВР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость: 30 футов; КБ: +4 естественная броня; Атака: укус (1d8); Характеристики: Сил 14, Лвк 16, Вын 10, Инт 2, Мдр 15, Хар 10; Особые свойства: нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; КБ: +3 естественная броня; Атака: укус (2d6); Характеристики: Сил +8, Лвк -2, Вын +4; Особые свойства: захват, мощный укус.



ДИНОЗАВР, ЭЛАСМОЗАВР

Эта длинношеяя и длиннохвостая хищная рептилия скользит сквозь толщу воды, отталкиваясь четырьмя мощными лапами.

ЭЛАСМОЗАВР

КО 7



Опыт 3200

Нейтральное огромное животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, врасплох 17 (+9 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 105 (10d8+60).

Стойкость +14, Реакция +9, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: укус +13 (2d8+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 15, Вын: 20, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 9.

БМА: +7; МБМ: +17; ЗБМ: 30 (34 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Живучесть, Подвижность, Стальная воля, Уворот.

Навыки: Внимание +14, Плавание +16.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: водоёмы в тёплом климате.

Численность: одиночка, пара или стая (3-6).

Сокровища: нет.

Эласмозавр — водоплавающая рептилия с длинной шеей. Строго говоря, эти существа не являются динозаврами, но очень часто обитают и охотятся в океане и озёрах на территории, населённой динозаврами. Вы можете применить шаблон «молодой» к эласмозавру, чтобы получить блок параметров для водоплавающих рептилий меньшего размера, таких как плезиозавр. Длина эласмозавра — 45 футов, а вес — 4 000 фунтов.

ЭЛАСМОЗАВР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость: 20 футов, плавание 50 футов; КБ: +2 естественная броня; Атака: укус (1d8); Характеристики: Сил 10, Лвк 18, Вын 12, Инт 2, Мдр 13, Хар 9; Особые свойства: нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 4 уровне:

Размер: крупный; КБ: +3 естественная броня; Атака: укус (2d6); Характеристики: Сил +8, Лвк -2, Вын +4.

ДОППЕЛЬГАНГЕР

Это серое гуманоидное существо выглядит так, как будто его не доделали в процессе создания. У него узкая голова, длинные конечности и зловещее безносое лицо.

ДОППЕЛЬГАНГЕР

КО 3



Опыт 800

Нейтральное среднее гуманоидное чудовище (перевёртыш).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 (+4 естественная броня, +1 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 26 (4d10+4).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +6.

Невосприимчивость: обольщение, сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +8 (1d8+4).

Псевдозаклинания (УЗ 18):

Неограниченно — чтение мыслей (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 13, Вын: 12, Инт: 13, Мдр: 14, Хар: 13.

БМА: +4; МБМ: +8; ЗБМ: 20.

Черты: Внушительная стойкость, Уворот.

Навыки: Блеф +9 (+13 при использовании способности

смена формы), Внимание +9, Дипломатия +4,

Маскировка +9 (+29 при использовании способ-

ности смена формы), Проницательность +6,

Скрытность +5; Модификаторы народа:

+4 к Блефу (+8 при использовании способ-

ности смена формы), +4 к Маскировке.

Языки: всеобщий.

ОС: идеальная копия, мимикрия, смена формы (иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или несколько (3–6).

Сокровища: снаряжение ПВ.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Идеальная копия (Св): когда доппельгангер использует смену формы, он может в точности копировать внешность любого конкретного небольшого или среднего гуманоида.

Мимикрия (Экс): доппельгангер свободно владеет всем оружием и может носить любую броню и щиты. Помимо этого, доппельгангер может использовать любые предметы для активации и завершения заклинаний, как если бы эти заклинания были в списке заклинаний его класса. УЗ доппельгангера равен количеству его КЗ народа.

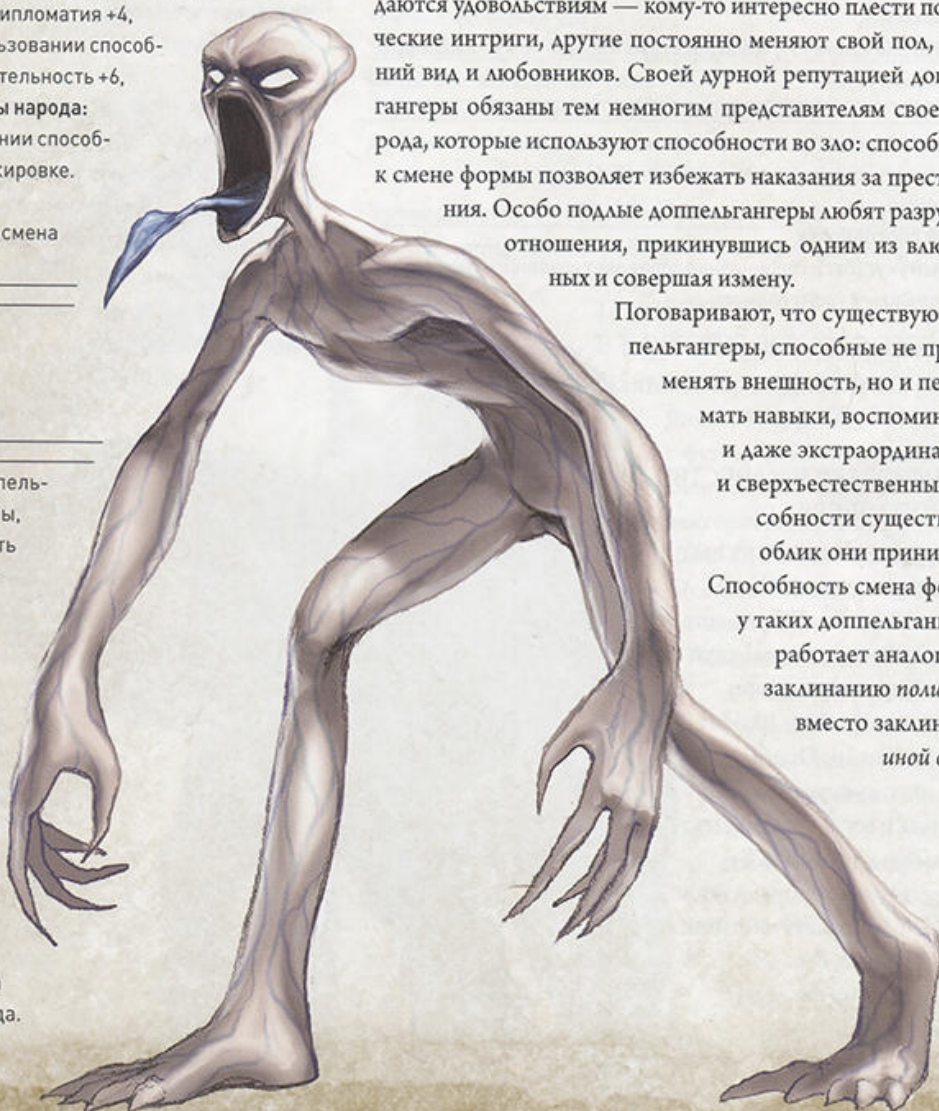
Доппельгангеры — загадочные существа, способные принимать облик любого встречного. В своём естественном виде доппельгангер напоминает худого и долговязого гуманоида с длинными конечностями и неоформившимися чертами лица. Его кожа бледна и лишена волос, а глаза пу-стые и белые.

Доппельгангеры внедряются в общество, где могут получить богатство и влияние, и не видят особого смысла в создании собственных городов. Молодые доппельгангеры оттачивают своё мастерство, постепенно подчиняя себе небольшие племена орков или гоблинов, после чего переходят к более сложно устроенным обществам, к примеру поселениям дварфов, эльфов или людей. Доппельгангеры не любят подставлять себя под удар, занимая лидерские позиции. Они предпочитают роль серых кардиналов либо используют сразу несколько личин, чтобы управлять влиятельными гражданами или целыми гильдиями.

Способность доппельгангеров к мимикрии прекрасно подходит для устройства засад, ловушек и внедрения в стан гуманоидов. Эти существа обычно незлые, но крайне эгоистичные и воспринимают прочих существ как марионеток, которыми можно и нужно управлять. Доппельгангеры очень любят находиться в человеческом обществе, где предаются удовольствиям — кому-то интересно плести политические интриги, другие постоянно меняют свой пол, внешний вид и любовников. Своей дурной репутацией доппельгангеры обязаны тем немногим представителям своего народа, которые используют способности во зло: способность к смене формы позволяет избежать наказания за преступления. Особо подлые доппельгангеры любят разрушать отношения, прикинувшись одним из влюблённых и совершая измену.

Поговаривают, что существуют доппельгангеры, способные не просто менять внешность, но и перенимать навыки, воспоминания и даже экстраординарные и сверхъестественные способности существ, чей облик они принимают. Способность смена формы у таких доппельгангеров работает аналогично заклинанию полиморф вместо заклинания

иной облик.



ДРАКОНОВАЯ ЧЕРЕПАХА

Это длиннохвостое водное чудище напоминает помесь огромной каймановой черепахи и дракона.

ДРАКОНОВАЯ ЧЕРЕПАХА КО 9

Опыт 6400

Нейтральный огромный дракон (подводный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 8, врасплох 23 (+15 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 126 (12d12+48).

Стойкость +12, Реакция +8, Воля +9.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +18 (3d6+8), 2 удара когтями +18 (2d6+8).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, опрокидывание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 19, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +12; МБМ: +22; ЗБМ: 32 (36 против сбивания с ног).

Черты: Бой вслепую, Бойня, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +16, Выживание +16, Дипломатия +16, Запугивание +16, Плавание +31, Проницательность +16, Скрытность +7 (+15 в воде); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в воде.

Языки: акван, всеобщий, драконий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: водоёмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): облако пара 20 футов в высоту, 25 футов в ширину и 50 футов в длину один раз в 1d4 раунда, 12d6 урона огнём, может применяться на суше и под водой, испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое. СЛ испытания зависит от Выносливости драконовой черепахи.

Опрокидывание (Экс): драконовая черепаха может попытаться перевернуть лодку или корабль, атаковав его с разбега и совершив проверку МБМ (СЛ 25 или результат проверки Профессии [матрос] капитана судна, в зависимости от того, что окажется выше). Если корабль больше черепахи, она получает -10 к проверке МБМ за каждую категорию разницы в размерах.

Драконовые черепахи обитают в пресных и солёных водах и считаются одной из серьёзнейших угроз для моряков и вообще всех, кто пустился в плавание по водным просторам на корабле. Опытные мореплаватели знают о местах обитания черепах и часто задабривают их золотом и магией либо стараются вообще туда не заплывать. Драконовые черепахи, в свою очередь, быстро входят во вкус, начинают ожидать подношений и даров и становятся крайне опасны, если их ожидания не оправдываются.

Цвет панцирей у представителей этого вида различается: у некоторых он коричневый или ржаво-красный, а у других окрашен в тёмный сине-зелёный цвет с серебристыми участками по краям. Голова, хвост и ноги несколько бледнее, чем панцирь, но имеют золотистые прожилки вдоль гребней и шипов.

Драконовые черепахи считают своими владениями обширные территории, площадью зачастую превышающие 50 квадратных миль, и нападают на все корабли, которые заплывают туда, добавляя их продырявленные корпуса и ценный груз в свою коллекцию. Эти существа обычно устраивают логова в глубоких пещерах, попасть в которые можно только из-под воды, и часто украшают свои дома не только богатствами с потопленных кораблей, но и самими этими кораблями. Их крайняя территориальность и любовь к подобному рода логовам зачастую приводят к конфликтам с другими подводными обитателями, например мерfolkами и сахваджинами.

Драконовые черепахи предпочитают питаться крупной рыбой: тунцом, осетрами и даже акулами, но поскольку они всеядны, то иногда едят и водоросли и не откажутся закусить пассажирами потопленных судов, но делают это не из-за злобы или жестокости. Диаметр панциря драконовых черепах — 15 футов, но из-под него ещё на несколько футов выступают конечности, а длина всей черепахи от кончика носа до кончика хвоста — более 25 футов.



ДРАКОНЫ

Истинные драконы подразделяются на две обширные категории: цветных и металлических. Практически все цветные драконы — злые, все их мысли заняты поисками пищи, накоплением сокровищ и желанием убивать. Металлические драконы в основном добрые и зачастую становятся защитниками земель, в которых обитают.

ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ

Многие способности, атаки и параметры истинного дракона улучшаются, когда он взрослеет. Улучшения делятся на 12 возрастных категорий: основные параметры дракона изменяются в зависимости от его возраста согласно таблице «Возрастные категории драконов».

Возрастная категория: здесь указано название дракона, достигшего определённого возраста.

Возраст, лет: здесь указан возраст дракона.

КО: здесь указан модификатор КО дракона.

Размер: здесь указано, на сколько категорий изменяется базовый размер дракона в зависимости от его возраста (с маленького на небольшой, с небольшого до среднего и так далее). Истинный дракон не получает обычных модификаторов, когда его размер увеличивается: параметры истинного дракона увеличиваются с его возрастом согласно таблице «Значения характеристик драконов».

КЗ: здесь указано, сколько дополнительных КЗ получает дракон, когда взрослеет. Вместе с КЗ драконы получают дополнительные пункты здоровья, черты, пункты навыков и увеличивают базовые модификаторы атаки и испытаний. Драконы имеют пункты навыков в количестве, равном 6 + модификатор Интеллекта за каждую КЗ. В таблице «Значения характеристик драконов» изменение параметров указано с учётом их увеличения за полученные КЗ.

Естественная броня: здесь указано, как изменяется значение модификатора естественной брони дракона в зависимости от его возраста.

Губительное дыхание: у каждого дракона есть губительное дыхание (см. ниже), наносящее базовый урон. Указанный множитель увеличивает количество костей наносимого урона: так, например, зрелый дракон, чьё дыхание базово наносит 2d6 урона кислотой, нанесёт 14d6 урона кислотой (поскольку множитель равен 7).

БОЙ

В таблице «Атаки и скорости драконов» перечислены атаки, которые дракон может применять, и наносимый ими урон (прочерк означает, что дракон этого размера не обладает указанной атакой). Прочие указанные здесь способности драконы получают, достигнув определённого возраста.

Скорость полёта: здесь указана скорость полёта для драконов всех размеров.

Укус: это основная атака, наносящая указанный урон плюс 1,5 модификатора Силы дракона (хотя у него и больше одной атаки). Атака укусом имеет увеличенную зону

достижимости: при её определении размер дракона считается на одну категорию больше, чем на самом деле (+10 футов для драконов колоссального размера).

Удары когтями: эти основные атаки наносят указанный урон плюс модификатор Силы дракона.

Удары крыльями: дракон может ударить противника крыльями даже во время полёта. Удары крыльями — вспомогательные атаки и наносят указанный урон плюс ½ модификатора Силы дракона.

Удар хвостом: раз за раунд дракон может ударить одного противника своим хвостом. Это вспомогательная атака, наносящая указанный урон плюс 1,5 модификатора Силы дракона (эта атака является исключением из правил проведения вспомогательных атак).

Сокрушение (Экс): прыгнувший или летящий дракон огромного или большего размера может в качестве основного действия приземлиться прямо на врагов, обрушив на них всё тело. Сокрушение эффективно только против врагов, которые как минимум на три категории меньше самого дракона. Атака распространяется на всех существ, оказавшихся в занимаемом драконом пространстве. Они должны пройти испытание Реакции (СЛ такая же, как и у губительного дыхания этого дракона) или быть обездвиженными и автоматически получить дробящий урон в следующем раунде, если дракон с них не сойдёт. Если дракон решит оставить врагов обездвиженными, он должен успешно пройти проверку боевого манёвра согласно обычным правилам. Обездвиженные враги получают указанный урон плюс 1,5 модификатора Силы дракона каждый раунд до тех пор, пока им не удастся выбраться.

Взмах хвостом (Экс): эта способность позволяет драконам гигантского или большего размера в качестве основного действия взмахнуть хвостом. Хвост описывает полукруг радиусом 30 футов (или 40 футов для драконов колоссального размера), начиная с одного из пересечений границ клеток на краю занимаемого драконом пространства. Взмах эффективен только против врагов, которые как минимум на четыре категории меньше самого дракона. Существа в области действия получают указанный урон плюс 1,5 модификатора Силы (округляя вниз), успешное испытание Реакции уменьшает получаемый урон вдвое (СЛ такая же, как и у губительного дыхания этого дракона).

Губительное дыхание (Св): использование этой способности требует основного действия. Дракон может использовать губительное дыхание один раз в 1d4 раунда, даже если у него несколько таких способностей. Дыхание начинается с пересечения границ клеток рядом с драконом и распространяется в выбранном им направлении. Область действия дыхания бывает двух видов: линия и конус. Размер области зависит от размера дракона. Если губительное дыхание наносит урон, существа в области действия могут пройти испытание Реакции, чтобы снизить получаемый урон вдвое. СЛ данного испытания равна 10 + ½ КЗ дракона + модификатор Вын дракона. Испытания против разных

ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ ДРАКОНОВ

Возрастная категория	Возраст, лет	КО	Размер	КЗ	Естественная броня	Губительное дыхание
1 Змеёныш	0–5	Базовый	Базовый	Базовые	Базовая	Базовое
2 Очень молодой	6–15	Базовый + 2	Базовый + 1	Базовые + 2	Базовая + 3	Базовое × 2
3 Молодой	16–25	Базовый + 4	Базовый + 2	Базовые + 4	Базовая + 6	Базовое × 3
4 Юный	26–50	Базовый + 5	Базовый + 2	Базовые + 6	Базовая + 9	Базовое × 4
5 Подросток	51–100	Базовый + 7	Базовый + 3	Базовые + 8	Базовая + 12	Базовое × 5
6 Взрослый	101–200	Базовый + 8	Базовый + 3	Базовые + 10	Базовая + 15	Базовое × 6
7 Зрелый	201–400	Базовый + 9	Базовый + 3	Базовые + 12	Базовая + 18	Базовое × 7
8 Пожилой	401–600	Базовый + 11	Базовый + 4	Базовые + 14	Базовая + 21	Базовое × 8
9 Старый	601–800	Базовый + 12	Базовый + 4	Базовые + 16	Базовая + 24	Базовое × 9
10 Древний	801–1 000	Базовый + 13	Базовый + 4	Базовые + 18	Базовая + 27	Базовое × 10
11 Змей	1 001–1 200	Базовый + 14	Базовый + 4	Базовые + 20	Базовая + 30	Базовое × 11
12 Великий змей	1 201+	Базовый + 16	Базовый + 5	Базовые + 22	Базовая + 33	Базовое × 12

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК ДРАКОНОВ

Возрастная категория	Сил	Лвк	Вын	Инт	Мдр	Хар
1 Змеёныш	Базовая	Базовая	Базовая	Базовый	Базовая	Базовое
2 Очень молодой	Базовая + 4	Базовая – 2	Базовая + 2	Базовый + 2	Базовая + 2	Базовое + 2
3 Молодой	Базовая + 8	Базовая – 2	Базовая + 4	Базовый + 2	Базовая + 2	Базовое + 2
4 Юный	Базовая + 10	Базовая – 2	Базовая + 6	Базовый + 4	Базовая + 4	Базовое + 4
5 Подросток	Базовая + 12	Базовая – 4	Базовая + 6	Базовый + 4	Базовая + 4	Базовое + 4
6 Взрослый	Базовая + 14	Базовая – 4	Базовая + 8	Базовый + 6	Базовая + 6	Базовое + 6
7 Зрелый	Базовая + 16	Базовая – 4	Базовая + 8	Базовый + 6	Базовая + 6	Базовое + 6
8 Пожилой	Базовая + 18	Базовая – 6	Базовая + 10	Базовый + 8	Базовая + 8	Базовое + 8
9 Старый	Базовая + 20	Базовая – 6	Базовая + 10	Базовый + 8	Базовая + 8	Базовое + 8
10 Древний	Базовая + 22	Базовая – 6	Базовая + 12	Базовый + 10	Базовая + 10	Базовое + 10
11 Змей	Базовая + 24	Базовая – 8	Базовая + 12	Базовый + 10	Базовая + 10	Базовое + 10
12 Великий змей	Базовая + 26	Базовая – 8	Базовая + 14	Базовый + 12	Базовая + 12	Базовое + 12

АТАКИ И СКОРОСТИ ДРАКОНОВ

Размер	Скорость полёта (маневренность)	Губительное дыхание, футов					
		1 укус	2 удара когтями	2 удара крыльями	1 удар хвостом	1 сокращение	1 взмах хвостом
Маленький	100 футов (средняя)	1d4	1d3	—	—	—	—
Небольшой	150 футов (средняя)	1d6	1d4	—	—	—	—
Средний	150 футов (средняя)	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Крупный	200 футов (плохая)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Огромный	200 футов (плохая)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Гигантский	250 футов (скверная)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Колоссальный	250 футов (скверная)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
							140
							70

видов губительного дыхания имеют одинаковую сложность, а тип испытания указывается в описании. Дракон может использовать эту способность, когда схватил кого-то или схвачен сам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДРАКОНОВ

Драконье чутьё (Экс): у драконов есть ночное зрение 120 футов и слепое чутьё 60 футов. При тусклом освещении они видят в четыре раза лучше, чем люди, а при среднем уровне освещённости — в два раза лучше.

Заклинания: дракон знает и творит мистические заклинания как чародей. УЗ указан в описании и зависит от возраста дракона.

Невосприимчивость (Экс): все драконы невосприимчивы к сну и параличу. Кроме этого, вне зависимости от

своего возраста дракон невосприимчив к одному или двум видам атак, указанных в его описании.

Псевдозаклинания: УЗ дракона для псевдозаклинаний равен общему количеству его КЗ.

Пугающее присутствие (Экс): радиус действия пугающего присутствия — 30 футов за каждую возрастную категорию дракона, а подробнее оно описано на стр. 305.

Снижение урона: по мере взросления драконы получают снижение урона, указанное в описании каждого дракона. Естественное оружие дракона при преодолении СУ считается волшебным.

Устойчивость к магии (Экс): по мере взросления драконы становятся всё более устойчивыми к магии и псевдозаклинаниям, как указано в их описании. УкМ дракона равна его КО + 11.

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, БРОНЗОВЫЙ

Этот стройный дракон покрыт тусклой металлической чешуей, переливающейся цветом от бронзового до синего в крапинку.

БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

Принципиальный добрый дракон (водяной).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 5; Размер: небольшой; КЗ 6d12.

Скорость: 40 футов, плавание 60 футов.

Естественная броня +5; Губительное дыхание: линия, 2d6 урона электричеством.

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: побережья с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: утробенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Водоворот (Экс): по достижении древнего возраста бронзовый дракон может в качестве основного действия создать водоворот, аналогичный способности древнего элемента воды (см. стр. 278-279). Дракон может поддерживать водоворот на протяжении 1 раунда за возрастную категорию.

Дыхание под водой (Экс): бронзовый дракон может дышать под водой сколь угодно долго и может использовать губительное дыхание, заклинания и прочие способности, находясь под водой.

Отторгающее дыхание (Св): вместо линии электричества бронзовый дракон может выдохнуть конус отторгающего газа. Цели проходят испытание Воли и при провале должны удалиться от дракона на протяжении 1d6 раундов плюс 1 раунд за возрастную категорию, не совершая иных действий. Это эффект принуждения, воздействующий на разум.

Повелитель волн (Св): по достижении юного возраста бронзовый дракон может повелевать водой, удваивая обычную скорость плавания для себя, всех существ и кораблей в радиусе 50 футов. Длительность действия этой способности — до 10 минут в день за возрастную категорию.

Приливная волна (Св): по достижении возраста великого змея бронзовый дракон может раз в день в качестве основного действия обрушить на врагов массу воды. Эта способность охватывает побережье длиной 120 футов и действует на всех существ, находящихся в пределах 40 футов от кромки воды, — действие этой способности аналогично лавине («Основная книга правил», стр. 462), как если бы все существа были в её центральной зоне. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает получаемый урон вдвое (СЛ такая же, как у губительного дыхания этого дракона). Существа, провалившие испытание, получают полный урон, и в следующем после обрушения волны раунде их уносит на 60 футов от берега и погружает на 20 футов под воду.

Псевдозаклинания (Пс): бронзовый дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: очень молодой — разговор с животными; юный — создание еды и питья; взрослый — облако тумана; пожилой — чтение мыслей; древний — власть над водой; великий змей — управление погодой.

Смена формы (Св): по достижении молодого возраста бронзовый дракон 3 раза в день может менять свою форму аналогично заклинанию полиморф, принимая облик любого животного или гуманоида.

Электрическая аура (Св): пожилого бронзового дракона окружает электрическая аура. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона электричеством в начале хода дракона. Аура древнего дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура великого змея наносит 2d6 урона. Бронзовый дракон может приостановить действие ауры в любой момент.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Водяной подтип, дыхание под водой, невосприимчивость к электричеству, отторгающее дыхание	—
Очень молодой	Разговор с животными	—
Молодой	Смена формы	1
Юный	Повелитель волн, создание еды и питья	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Пугающее присутствие, облако тумана	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Чтение мыслей, электрическая аура	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Власть над водой, водоворот	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Приливная волна, управление погодой	19

МОЛОДОЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

КО 9

Опыт 6400

Принципиальный добрый крупный дракон (водяной).

Иниц.: +1; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +20.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплох 20 (+11 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 95 (10d12+30).

Стойкость +10, Реакция +8, Воля +10.

Невосприимчивость: паралич, сон, электричество.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +14 (2d6+7), 2 удара когтями +14 (1d8+5), 2 удара крыльями +12 (1d6+2), удар хвостом +12 (1d8+7).

Особые атаки: губительное дыхание (80-футовая линия, СЛ 18, 6d6 урона электричеством), отторгающее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 10):

Неограниченно — разговор с животными.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — непроглядный туман, сигнал тревоги.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, свет, сообщение, сопротивляемость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +10; МБМ: +16; ЗБМ: 27 (31 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Жестокий удар, Мультиатака, Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +20, Дипломатия +16, Запугивание +16, Знание (магия) +16, Колдовство +16, Плавание +26, Полёт +8, Проницательность +20, Скрытность +10.

Языки: акван, всеобщий, драконий, эльфийский.

ОС: смена формы, дыхание под водой.

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, БРОНЗОВЫЙ

ВЗРОСЛЫЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

КО 13

Опыт 25600

Принципиальный добрый огромный дракон (водяной).

Иниц.: +0; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +28.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+20 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 184 (16d12+80).

Стойкость +15, Реакция +10, Воля +15.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, электричество;

УКМ: 24.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +22 (2d8+12), 2 удара когтями +22 (2d6+8),

2 удара крыльями +20 (1d8+4), удар хвостом +20 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (100-футовая линия, СЛ 23, 12d6 урона электричеством), отторгающее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Неограниченно — облако тумана, разговор с животными, создание еды и питья.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — замедление (СЛ 18), рассеивание магии.

2 (7 / день) — зеркальное отражение, порыв ветра, расплывчатость.

1 (8 / день) — верный удар, магический доспех, непроглядный туман, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, свет, сообщение, сопротивляемость, 2 любых других.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +16; МБМ: +26; ЗБМ: 36 (40 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Бойня, Жестокий удар,

Жестокий удар+, Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +28, Дипломатия +24, Дрессировка +21, Запугивание +24, Знание (география, магия) +24, Колдовство +24, Плавание +35, Полёт +11, Проницательность +28, Скрытность +11.

Языки: акван, всеобщий, гномий, драконий, эльфийский, 2 любых других.

ОС: дыхание под водой, повелитель волн, смена формы.

ДРЕВНИЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

КО 18

Опыт 153600

Принципиальный добрый гигантский дракон (водяной).

Иниц.: +3; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +38.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 29), электрическая аура.

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 5, врасплох 37 (+32 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 324 (24d12+168).

Стойкость +21, Реакция +13, Воля +21.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, электричество; УКМ: 29.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 60 футов, полёт 250 футов (скверная маневренность).

В ближнем бою: укусы +32 (4d6+18 / 19-20), 2 удара когтями +32 (2d8+12 / 19-20), 2 удара крыльями +30 (2d6+6), удар хвостом +30 (2d8+18).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, водоворот, губительное дыхание (120-футовая линия, СЛ 29, 20d6 урона электричеством), отторгающее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 24):

Неограниченно — власть над водой, облако тумана, разговор с животными, создание еды и питья, чтение мыслей (СЛ 19).

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (5 / день) — отражение заклинаний, статуя.

6 (7 / день) — высшее рассеивание магии, массовое внушение (СЛ 23), обманка.

5 (7 / день) — возвращение, преграждающая рука, телепортация, туман безволия.

4 (7 / день) — дверь в пространстве, каменная кожа, ледяная буря, плотный туман.

3 (7 / день) — внушение, героизм, замедление (СЛ 20), рассеивание магии.

2 (8 / день) — зеркальное отражение, невидимость, паутина, порыв ветра, расплывчатость.

1 (8 / день) — верный удар, магический доспех, непроглядный туман, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, свет, сообщение, сопротивляемость, 2 любых других.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 8, Вын: 25, Инт: 24, Мдр: 25, Хар: 24.

БМА: +24; МБМ: +40; ЗБМ: 49 (53 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Бойня, Бойня+, Жестокий удар, Жестокий удар+, Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями, укусы).

Навыки: Внимание +38, Дипломатия +34, Дрессировка +31, Запугивание +34, Знание (география, история, магия) +34, Колдовство +34, Лечение +34, Плавание +47, Полёт +10, Проницательность +38, Скрытность +14.

Языки: акван, всеобщий, гномий, драконий, эльфийский, 3 любых других.

ОС: дыхание под водой, повелитель волн, смена формы.

Бронзовые драконы иногда помогают путешественникам и искателям приключений, если признают и цель, и оплату достойными и справедливыми.



МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, ЗОЛОТОЙ

Золотая чешуя покрывает тело этого величественного дракона. Рога на его голове загибаются назад, напоминая корону, а в пронзительном взгляде читается мудрость.

ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

Принципиальный добрый дракон (огненный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 7; Размер: небольшой; КЗ 8d12.

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов.

Естественная броня +7; Губительное дыхание: конус, 2d10 урона огнём.

Сил: 17, Лвк: 14, Вын: 15, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Божественная помощь (Пс): по достижении возраста великого змея золотой дракон раз в неделю может призвать на помощь божественные силы. Действие этой способности аналогично заклинанию *чудо*.

Быстрый полёт (Экс): по достижении молодого возраста при определении скорости полёта считается, что размер золотого дракона на одну категорию больше, чем на самом деле.

Обнаружение самоцветов (Пс): по достижении молодого возраста золотой дракон три раза в день может обнаруживать сокровища. Действие способности аналогично заклинанию *поиск предмета*, но применяется только для поиска драгоценных камней.

Огненная аура (Св): пожилого золотого дракона окружает сильный жар. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона огнём в начале хода дракона. Аура древнего дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура великого змея наносит 2d6 урона. Золотой дракон может приостановить или возобновить действие ауры в любой момент в качестве свободного действия.

Ослабляющее дыхание (Св): вместо конуса огня золотой дракон может выдохнуть конус ослабляющего газа. Существа, оказавшиеся в конусе, должны пройти испытание Стойкости и при провале получают 1 урон Силе за возрастную категорию.

Псевдозаклинания (Пс): золотой дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста. УЗ для них равен КЗ дракона, а СЛ испытаний зависит от Харизмы дракона. Очень молодой — *определение мировоззрения (зло)*; юный — *благословение*; взрослый — *дневной свет*; пожилой — *гейс/миссия*; древний — *солнечная вспышка*; великий змей — *видение будущего*.

Смена формы (Св): по достижении очень молодого возраста золотой дракон 3 раза в день может менять свою форму аналогично заклинанию *полиморф*, принимая облик любого животного или гуманоида.

Удача (Пс): по достижении взрослого возраста золотой дракон может один раз в день прикоснуться к драгоценному камню (обычно к одному из тех, что покрывают его шкуру) и зачаровать его на удачу. Пока камень находится у дракона, он и все добрые существа в определённом радиусе от него (10 футов за возрастную категорию) получают бонус +1 (удача) ко всем испытаниям. Если дракон отдаёт зачарованный самоцвет другому существу, то бонус получает только носитель камня. Длительность эффекта — 1d3 часа плюс 3 часа за возрастную категорию дракона. Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ*
Змеёныш	Огненный подтип, ослабляющее дыхание	—
Очень молодой	Определение мировоззрения (зло), смена формы	—
Молодой	Быстрый полёт, обнаружение самоцветов	1
Юный	Благословение	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Дневной свет, пугающее присутствие, удача	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Гейс/миссия, огненная аура	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Солнечная вспышка	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Божественная помощь, видение будущего	19

* Золотой дракон может творить заклинания жреца как мистические.

МОЛОДОЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

КО 11

Опыт 12800

Принципиальный добрый крупный дракон (огненный).

Иниц.: +1; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 10, врасплох 22 (+13 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 126 (12d12+48).

Стойкость +12, Реакция +9, Воля +13.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +18 (2d6+10), 2 удара когтями +18 (1d8+7 / 19-20), 2 удара крыльями +16 (1d6+3), удар хвостом +16 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, СЛ 20, 6d10 урона огнём), ослабляющее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Неограниченно — *определение мировоззрения (зло)*.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — *магический доспех*, *щит*.

0 (неограниченно) — *обнаружение магии*, *первая помощь*, *починка*, *свет*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 19, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +12; БМБ: +20; ЗБМ: 31 (35 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Жестокий удар, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Внимание +22, Дипломатия +18, Знание (краеведение, религия) +18, Колдовство +18, Лечение +18, Плавание +30, Полёт +10, Проницательность +22.

Языки: всеобщий, драконий, полуросличий, эльфийский.

ОС: быстрый полёт, обнаружение самоцветов, смена формы.

ВЗРОСЛЫЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

КО 15

Опыт 51200

Принципиальный добрый огромный дракон (огненный).

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, ЗОЛОТОЙ

Иниц.: +0; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +30.
Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 24).

ЗАЩИТА

КБ: 30, касание 8, врасплох 30 (+22 естественная броня, -2 размер).
ПЗ: 225 (18d12+108).

Стойкость +17, Реакция +11, Воля +18.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; УкМ: 26.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 250 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +26 (2d8+15 / 19-20), 2 удара когтями +26 (2d6+10 / 19-20), 2 удара крыльями +24 (1d8+5), удар хвостом +24 (2d6+15).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (50-футовый конус, СЛ 25, 12d10 урона огнём), ослабляющее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 18):

Неограниченно — благословение, дневной свет, определение мировоззрения (зло).

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — молебен, рассеивание магии.

2 (7 / день) — исцеление серьёзных ранений (СЛ 17), помощь, устойчивость к стихии.

1 (7 / день) — магический доспех, милость божества, сигнал тревоги, щит, щит веры.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, первая помощь, починка, свет, 3 любых других.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 10, Вын: 23, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +18; МБМ: +30; ЗБМ: 40 (44 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Длительное заклинание, Жестокий удар, Критическая точность, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями, укусы).

Навыки: Внимание +30, Дипломатия +26, Знание (высший свет, краеведение, магия, религия) +26, Колдовство +26, Лечение +26, Плавание +39, Полёт +13, Проницательность +30.

Языки: всеобщий, драконий, небесный, 3 любых других.

ОС: быстрый полёт, обнаружение самоцветов, смена формы, удача.

ДРЕВНИЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

КО 20

Опыт 307 200

Принципиальный добрый гигантский дракон (огненный).

Иниц.: -1; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +40.

Аура: огненная аура, пугающее присутствие (300 футов, СЛ 30).

ЗАЩИТА

КБ: 39, касание 5, врасплох 39 (+34 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 377 (26d12+208).

Стойкость +23, Реакция +14, Воля +24.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; УкМ: 31.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 250 футов (скверная маневренность).

В ближнем бою: укусы +36 (4d6+21 / 19-20), 2 удара когтями +36 (2d8+14 / 19-20), 2 удара крыльями +34 (2d6+7 / 19-20), удар хвостом +34 (2d8+21 / 19-20).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, губительное дыхание (60-футовый конус, СЛ 31, 20d10 урона огнём), ослабляющее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 26):

Неограниченно — благословение, гейс/миссия, дневной свет, определение мировоззрения (зло), солнечная вспышка (СЛ 25).

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (5 / день) — воскрешение, высшая телепортация.

6 (7 / день) — высшее рассеивание магии, излечение, поле антимагии.

5 (7 / день) — истинное зрение, планарный переход, рассеивание зла, телепортация.

4 (7 / день) — восстановление, каменная кожа, невосприимчивость к заклинаниям, прорицание.

3 (7 / день) — молебен, рассеивание магии, сфера прозрения, ускорение.

2 (8 / день) — исцеление серьёзных ранений, низшее восстановление, помощь, тишина, устойчивость к стихии.

1 (8 / день) — магический доспех, милость божества, сигнал тревоги, щит, щит веры.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, первая помощь, починка, свет, 6 любых других.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 39, Лвк: 8, Вын: 27, Инт: 24, Мдр: 25, Хар: 24.

БМА: +26; МБМ: +44; ЗБМ: 53 (57 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Быстрое заклинание, Длительное заклинание, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое ошеломление, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями, удар крыльями, удар хвостом, укусы).

Навыки: Внимание +40, Дипломатия +36, Знание (высший свет, история, краеведение, магия, планы, религия) +36, Колдовство +36, Лечение +36, Плавание +51, Полёт +13, Проницательность +40.

Языки: всеобщий, драконий, небесный, 5 любых других.

ОС: быстрый полёт, обнаружение самоцветов, смена формы, удача.

Золотые драконы — воплощение добродетели. Остальные металлические драконы часто ищут у них совета или помощи, считая своих золотых собратьев посланниками божественных сил и лучшими из драконов.



МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, ЛАТУННЫЙ

Из затылка этого дракона растёт костяной гребень, переходящий на длинную шею и змеистое тело, покрытое латунной чешуёй.

ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

Хаотичный добрый дракон (огненный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 3; Размер: маленький; КЗ 4d12.

Скорость: 60 футов, рытьё 30 футов.

Естественная броня +3; Губительное дыхание: линия, 2d4 урона огнём.

Сил: 11, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Движение песка (Пс): по достижении молодого возраста латунный дракон может передвигать песок, чтобы раскапывать руины или прятать сокровища. Действие этой способности аналогично заклинанию *движение грунта*, но применяется только в отношении песка. Эта способность эквивалентна заклинанию 5 круга, а УЗ для неё равен КЗ дракона.

Огненная аура (Св): пожилого латунного дракона окружает сильный жар. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона огнём в начале хода дракона. Аура древнего дракона увеличивает радиус до 10 футов, а аура великого змея наносит 2d6 урона. Латунный дракон может приостановить или возобновить действие ауры в любой момент в качестве свободного действия.

Песчаная буря (Св): по достижении древнего возраста латунный дракон может раз в день в качестве действия полного хода создать песчаную бурю радиусом в 1 милю, продолжающуюся 1 минуту за возрастную категорию дракона. Действие этой способности аналогично обычной песчаной буре («Основная книга правил», стр. 464), за исключением того, что она сопровождается штормовым ветром.

Призыв джинна (Пс): по достижении возраста великого змея латунный дракон может раз в день призвать одного джинна-визира (аналогично заклинанию *призыв чудовища*). Эта способность эквивалентна заклинанию 9 круга.

Псевдозаклинания (Пс): латунный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: очень молодой — *разговор с животными*; юный — *защита от непогоды*; взрослый — *внушение*; пожилой — *управление ветрами*; древний — *управление погодой*; великий змей — *вихрь*.

Пустынный ветер (Св): по достижении юного возраста латунный дракон может создать порыв пустынного ветра. Действие этой способности аналогично заклинанию *порыв ветра*, но любое существо на её пути должно пройти испытание Стойкости (СЛ такая же, как у губительного дыхания дракона) или быть ослеплённым песком на 1d4 раунда.

Усыпляющее дыхание (Св): вместо линии огня латунный дракон может выдохнуть конус усыпляющего газа. Существа, оказавшиеся в конусе, должны пройти испытание Воли или заснуть на 1d6 раундов плюс 1 раунд за возрастную категорию дракона.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Огненный подтип, усыпляющее дыхание	—
Очень молодой	Разговор с животными	—
Молодой	Движение песка	1
Юный	Защита от непогоды, пустынный ветер	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Внушение, пугающее присутствие	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Огненная аура, управление ветрами	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Песчаная буря, управление погодой	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Вихрь, призыв джинна	19

МОЛОДОЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

КО 7

Опыт 3200

Хаотичный добрый средний дракон (огненный).

Иниц.: +6; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, врасплох 19 (+9 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 76 (8d12+24).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +7.

Невосприимчивость: огонь, парадич, сон.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 150 футов (средняя маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укусы +12 (1d8+6), 2 удара когтями +12 (1d6+4), 2 удара крыльями +7 (1d4+2).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовая линия, СЛ 17, 6d4 урона огнём), усыпляющее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Неограниченно — *разговор с животными*.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — *понимание языков, приворот (гуманоид)* (СЛ 13).

0 (неограниченно) — *магическая рука, обнаружение магии, пляшущие огоньки, сообщение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +8; МБМ: +12; ЗБМ: 24 (28 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Любимая школа магии (очарование), Парение, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +12, Внимание +14, Дипломатия +12, Лечение +12, Полёт +13, Проницательность +14, Языкознание +12.

Языки: всеобщий, драконий и 8 любых других.

ОС: движение песка.

ВЗРОСЛЫЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

КО 11

Опыт 12800

Хаотичный добрый крупный дракон (огненный).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +24.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 20).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 10, врасплох 27 (+18 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, ЛАТУННЫЙ

ПЗ: 161 (14d12+70).

Стойкость +14, Реакция +10, Воля +12.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; УкМ: 22.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укусы +20 (2d6+10), 2 удара когтями +20 (1d8+7), 2 удара крыльями +15 (1d6+3), удар хвостом +15 (1d8+10).

Особые атаки: губительное дыхание (80-футовая линия, СЛ 22, 12d4 урона огнём), пустынный ветер, усыпляющее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 14):

Неограниченно — внушение (СЛ 18), защита от непогоды, разговор с животными.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — паралич (гуманоид) (СЛ 18), полиглот.

2 (7 / день) — иной облик, увидеть невидимое, чтение мыслей (СЛ 15).

1 (7 / день) — защита от зла, приворот (гуманоид) (СЛ 16), сигнал тревоги, чревоуверение, щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, мистическая метка, обнаружение магии, пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 13), сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +14; МБМ: +22; ЗБМ: 33 (37 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Любимая школа магии (очарование), Любимая школа магии+ (очарование), Парение, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +20, Внимание +24, Выживание +20, Дипломатия +20, Колдовство +20, Лечение +20, Полёт +12, Проницательность +24, Языкознание +20.

Языки: всеобщий, драконий и 14 любых других.

ОС: движение песка.

ДРЕВНИЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

КО 16

Опыт 76800

Хаотичный добрый огромный дракон (огненный).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +34.

Аура: огненная аура (10 футов, 1d6 урона огнём), пугающее присутствие (300 футов, СЛ 26).

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 8, врасплох 38 (+30 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 297 (22d12+154).

Стойкость +20, Реакция +13, Воля +18.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; УкМ: 27.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укусы +31 (2d8+16), 2 удара когтями +31 (2d6+11), 2 удара крыльями +29 (1d8+5), удар хвостом +29 (2d6+16).

Особые атаки: губительное дыхание (100-футовая линия, СЛ 28, 20d4 урона огнём), песчаная буря, пустынный ветер, сокращение, усыпляющее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 22):

Неограниченно — внушение (СЛ 18), защита от непогоды, разговор с животными, управление ветрами, управление погодой.

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (4 / день) — высшая телепортация, слово силы: слепота.

6 (6 / день) — высшее рассеивание магии, гейс/миссия, могучая рука.

5 (7 / день) — глаза-разведчики, мистический мираж, подчинение гуманоида (СЛ 22), связь с иным планом.

4 (7 / день) — замешательство (СЛ 21), поиск существа, приворот (чудовище) (СЛ 21), пространственный якорь.

3 (7 / день) — героизм, марево, паралич (гуманоид) (СЛ 20), полиглот.

2 (7 / день) — иной облик, поиск предмета, увидеть невидимое, устойчивость к стихии, чтение мыслей (СЛ 17).

1 (8 / день) — защита от зла, приворот (гуманоид) (СЛ 18), сигнал тревоги, чревоуверение, щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, мистическая метка, обнаружение магии, обнаружение ядов, пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 15), сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, Лвк: 10, Вын: 25, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +22; МБМ: +35; ЗБМ: 45 (49 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Быстрое заклинание, Жестокий удар, Жестокий удар+, Любимая школа магии (очарование), Любимая школа магии+ (очарование), Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +30, Внимание +34, Выживание +30, Дипломатия +30, Знание (история, краеведение) +30, Колдовство +30, Лечение +30, Полёт +17, Проницательность +34, Языкознание +30.

Языки: всеобщий, драконий и 22 любых других.

ОС: движение песка.

Латунные драконы крайне словоохотливы и предпочитают разговаривать, а не сражаться. Эти драконы селятся рядом с поселениями гуманоидов, чтобы быть в курсе последних новостей и сплетен.



МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, МЕДНЫЙ

Сверкающая медная чешуя покрывает всё тело этого длиннокрылого дракона, от увенчанной рогами головы до самого кончика рельефного хвоста.

МЕДНЫЙ ДРАКОН

Хаотичный добрый дракон (земляной).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 4; Размер: маленький; КЗ 5d12.

Скорость: 40 футов.

Естественная броня +4; Губительное дыхание: линия, 2d6 урона кислотой.

Сил: 11, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы.

Численность: одиночка.

Сокровища: утренние.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Всеобщий смех (Пс): по достижении древнего возраста медный дракон раз в день может в качестве основного действия рассказать уморительную шутку. Все существа в радиусе 10 футов за возрастную категорию должны пройти испытание Воли или смеяться на протяжении 1 раунда за возрастную категорию. Эта способность эквивалентна заклинанию *бесудержный смех*, а её действие аналогично заклинанию *бесудержный смех*. СЛ испытания зависит от Харизмы дракона.

Замедляющая аура (Св): пожилого медного дракона окружает замедляющая аура. Существа в пределах 5 футов должны пройти испытание Воли и при провале замедляются (аналогично заклинанию *замедление*) на 1 раунд. Аура древнего дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура великого змея замедляет проваливших испытание существ на 1d4 раунда. СЛ испытания такая же, как у губительного дыхания этого дракона. Медный дракон может приостановить или возобновить действие ауры в любой момент в качестве свободного действия.

Замедляющее дыхание (Св): вместо линии кислоты медный дракон может выдохнуть конус замедляющего газа. Оказавшиеся в нём должны пройти испытание Стойкости и при провале замедляются (аналогично заклинанию *замедление*) на 1d6 раундов плюс 1 раунд за возрастную категорию дракона.

Знатока ловушек (Экс): по достижении юного возраста медный дракон получает бонус +1 к Ремеслу (капканщик) и проверкам Внимания при поиске ловушек за каждую возрастную категорию. По достижении зрелого возраста он может использовать Механику для обезвреживания магических ловушек, как если бы он обладал классовой особенностью плута поиск ловушек.

Невероятное уклонение (Экс): по достижении молодого возраста медный дракон приучается всегда быть начеку и его нельзя застать врасплох. Эта способность аналогична одноимённой особенности плута.

Псевдозаклинания (Пс): медный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: очень молодой — *масло*; юный — *бесудержный смех*; взрослый — *преображение камня*; пожилой — *превращение грязи в камень/камень в грязь*; древний — *каменная стена*; великий змей — *движение грунта*.

Скалолазание (Экс): медный дракон может взбираться на каменные поверхности как под воздействием заклинания *паучьи лапы*.

Убийственная шутка (Пс): по достижении возраста великого змея медный дракон раз в день может в качестве основного действия

рассказать шутку, способную убить. Эта способность влияет на одну цель, а её действие аналогично заклинанию *слово силы: смерть*. Это языковой звуковой эффект.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Замедляющее дыхание, земляной подтип, невосприимчивость к кислоте, скалолазание	—
Очень молодой	Масло	—
Молодой	Невероятное уклонение	1
Юный	Бесудержный смех, знаток ловушек	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Преображение камня, пугающее присутствие	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Замедляющая аура, превращение грязи в камень / камня в грязь	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Всеобщий смех, каменная стена	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Движение грунта, убийственная шутка	19

МОЛОДОЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

КО 8

Опыт 4800

Хаотичный добрый средний дракон (земляной).

Иниц.: +6; Восприятие: драконье чутьё; Внимане +14.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 20 (+10 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 85 (9d12+27).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +8.

Защитные способности: невероятное уклонение; Невосприимчивость: кислота, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 150 футов (средняя маневренность); скалолазание.

В ближнем бою: укус +13 (1d8+6 / 19–20), 2 удара когтями +13 (1d6+4), 2 удара крыльями +8 (1d4+2).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовая линия, СЛ 17, 6d6 урона кислотой), замедляющее дыхание (30-футовый конус, СЛ 17, замедление на 1d6+3 раунда).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — *масло* (СЛ 13).

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — *немой образ* (СЛ 13), *сигнал тревоги*.

0 (неограниченно) — *обнаружение магии*, *призрачный звук* (СЛ 12), *свет*, *сообщение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 14.

БМА: +9; МБМ: +13; ЗБМ: 25 (29 против сбивания с ног).

Черты: Защитная стойка, Сбивание с ног, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Блеф +14, Внимане +14, Исполнение (шутовство) +11, Использование магических устройств +14, Полёт +14, Проницательность +14, Ремесло (капканщик) +14, Скрытность +14.

Языки: всеобщий, гномий, драконий.

ВЗРОСЛЫЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

КО 12

Опыт 19200

Хаотичный добрый крупный дракон (земляной).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +22.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 10, врасплох 28 (+19 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 172 (15d12+75).

Стойкость +14, Реакция +10, Воля +13.

Защитные способности: невероятное уклонение; СУ: 5/магия;

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон; УкМ: 23.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность); скалолазание.

В ближнем бою: укус +21 (2d6+10 / 19-20), 2 удара когтями +21 (1d8+7 / 19-20), 2 удара крыльями +16 (1d6+3), удар хвостом +16 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (80-футовая линия, СЛ 22, 12d6 урона кислотой), замедляющее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 15):

Неограниченно — безудержный смех (СЛ 16), масло (СЛ 15), преобразование камня.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — полноценный образ (СЛ 17), рассеивание магии.

2 (7 / день) — блёстки (СЛ 16), невидимость, фантомная ловушка.

1 (7 / день) — волшебная стрела, немой образ (СЛ 15), опознание, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, призрачный звук (СЛ 14), свет, сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 18, Мдр: 19, Хар: 18.

БМА: +15; МБМ: +23; ЗБМ: 34 (38 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Защитная стойка, Сбивание с ног+, Сбивание с ног++, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями, укус).

Навыки: Блеф +22, Внимание +22, Дипломатия +22, Исполнение (шутовство) +19, Использование магических устройств +22, Колдовство +22, Полёт +13, Проницательность +22, Ремесло (капканщик) +28, Скрытность +15.

Языки: всеобщий, гномий, драконий, полурасличий, эльфийский.

ОС: знаток ловушек.

ДРЕВНИЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

КО 17

Опыт 102400

Хаотичный добрый огромный дракон (земляной).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +32.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 27), замедляющая аура.

ЗАЩИТА

КБ: 39, касание 8, врасплох 39 (+31 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 310 (23d12+161).

Стойкость +20, Реакция +13, Воля +19.

Защитные способности: невероятное уклонение; СУ: 15/магия;

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон; УкМ: 28.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность); скалолазание.

В ближнем бою: укус +32 (2d8+16 / 19-20), 2 удара когтями +32 (2d6+11 / 19-20), 2 удара крыльями +27 (1d8+5), удар хвостом +27 (2d6+16).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: всеобщий смех, губительное дыхание (100-футовая линия, СЛ 28, 20d6 урона кислотой), замедляющее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 23):

Неограниченно — безудержный смех (СЛ 18), каменная стена, масло (СЛ 17), превращение грязи в камень, превращение камня в грязь, преобразование камня.

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (4 / день) — обратная гравитация, телепортация предмета (СЛ 23).

6 (7 / день) — обманка, поле антимагии, программируемый образ (СЛ 23).

5 (7 / день) — полиморф, послание, телепортация, туман безволия (СЛ 21).

4 (7 / день) — замешательство, каменная кожа, преобразование камня, радужный узор.

3 (7 / день) — внушение (СЛ 19), полиглот, рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — блёстки (СЛ 18), невидимость, пиротехника, увидеть невидимое, фантомная ловушка.

1 (8 / день) — аура магии, немой образ (СЛ 18), непроглядный туман, поспешное отступление, щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 17), свет, сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, Лвк: 10, Вын: 25, Инт: 22, Мдр: 23, Хар: 22.

БМА: +23; МБМ: +36; ЗБМ: 46 (50 против сбивания с ног).

Черты: Быстрое заклинание, Жестокий удар, Жестокий удар+, Защитная стойка, Любимая школа магии (иллюзия), Разоружение+, Сбивание с ног+, Сбивание с ног++, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями, укус).

Навыки: Блеф +32, Внимание +32, Дипломатия +32, Знание (география) +32, Знание (история) +32, Исполнение (шутовство) +29, Использование магических устройств +32, Колдовство +32, Полёт +18, Проницательность +32, Ремесло (капканщик) +42, Скрытность +18.

Языки: великий, всеобщий, гномий, дварфийский, драконий, полурасличий, эльфийский.

ОС: знаток ловушек.

В бою этот взбалмошный дракон в основном дразнит врагов и пытается вывести их из себя.



МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН, СЕРЕБРЯНЫЙ

Чешуя этого высокого изящного дракона сияет, как начищенное серебро, а на хвосте она напоминает перья.

СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Принципиальный добрый дракон (холодный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 6; Размер: небольшой; КЗ 7d12.

Скорость: 40 футов.

Естественная броня +6; Губительное дыхание: конус, 2d8 урона холодом.

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: утробенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Грациозный полёт (Экс): по достижении молодого возраста маневренность серебряного дракона в воздухе считается на одну категорию лучше, чем обычно.

Зеркальная чешуя (Св): любое заклинание, нацеленное на древнего или более старого серебряного дракона и не преодолевшее его УкМ, может быть отражено. Если проверка УЗ для преодоления УкМ дракона провалена на 5 и более, заклинание отражается. Если проверка провалена на 4 и менее, заклинание попросту не срабатывает. В остальном действие этой способности аналогично отражению заклинаний.

Истинная отвага (Экс): по достижении возраста великого змея серебряный дракон получает способность сражаться, презрев раны и смерть. Если его ПЗ опускаются ниже 0, он остаётся в сознании, автоматически стабилизируется и может действовать дальше (но ошеломлён). Если он получит урон или станет целью заклинания, которые послужат причиной его смерти, он остаётся в живых на протяжении 1 раунда и может действовать как обычно (во время этого последнего раунда он не ошеломлён).

Парализующее дыхание (Св): вместо конуса холода серебряный дракон может выдохнуть конус парализующего газа. Существа в конусе должны пройти испытание Стойкости и при провале парализуются на 1d6 раундов плюс 1 раунд за возрастную категорию дракона.

Псевдозаклинания (Пс): серебряный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: очень молодой — *определение мировоззрения (зло)*; юный — *плавное падение*; взрослый — *облако тумана*; пожилой — *управление ветрами*; древний — *управление погодой*; великий змей — *обратная гравитация*.

Смена формы (Св): серебряный дракон 3 раза в день может менять свою форму аналогично заклинанию *полиморф*, принимая облик любого животного или гуманоида.

Туманное зрение (Экс): по достижении юного возраста серебряный дракон учится прекрасно видеть в тумане и среди облаков.

Хождение по облакам (Св): по достижении очень молодого возраста серебряный дракон получает способность ходить по облакам и туману, как если бы они были твёрдой поверхностью.

Холодная аура (Св): пожилого серебряного дракона окружает сильный холод. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона холодом в начале хода дракона. Аура древнего дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура великого змея наносит 2d6 урона. Серебряный дракон может приостановить или возобновить действие ауры в любой момент в качестве свободного действия.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ*
Змеёныш	Невосприимчивость к кислоте, парализующее дыхание, смена формы, холодный подтип	—
Очень молодой	Определение мировоззрения (зло), хождение по облакам	—
Молодой	Грациозный полёт	1
Юный	Плавное падение, туманное зрение	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Облако тумана, пугающее присутствие	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Управление ветрами, холодная аура	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Зеркальная чешуя, управление погодой	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Истинная отвага, обратная гравитация	19

* Серебряный дракон может творить заклинания жреца как мистические.

МОЛОДОЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

КО 10

Опыт 9600

Принципиальный добрый крупный дракон (холодный).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 10, врасплох 21 (+12 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 104 (11d12+33).

Стойкость +10, Реакция +8, Воля +12.

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон, холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (средняя маневренность); грациозный полёт, хождение по облакам.

В ближнем бою: укус +16 (2d6+7), 2 удара когтями +15 (1d8+5), 2 удара крыльями +13 (1d6+2), удар хвостом +13 (1d8+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, СЛ 18, 6d8 урона холодом), парализующее дыхание.

Псевдозаклинания (УЗ 11):

Неограниченно — *определение мировоззрения (зло)*.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — *верный удар, сигнал тревоги*.

0 (неограниченно) — *обнаружение магии, свет, сообщение, чтение магических текстов*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +11; МБМ: +17; ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +12, Внимание +17, Дипломатия +17, Запугивание +17, Знание (краеведение) +17, Колдовство +17, Лечение +17, Полёт +13, Проницательность +17.

Языки: ауран, великий, всеобщий, драконий.

ОС: смена формы.

ВЗРОСЛЫЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

КО 14

Опыт 38400

Принципиальный добрый огромный дракон (холодный).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё, туманное зрение;

Внимание +25.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 8, врасплох 29 (+21 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 195 (17d12+85).

Стойкость +15, Реакция +12, Воля +17.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: кислота, паралич, сон, холод;

УКМ: 25.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (средняя маневренность);

грациозный полёт, хождение по облакам.

В ближнем бою: укус +24 (2d8+12), 2 удара когтями +23 (2d6+8),

2 удара крыльями +21 (1d8+4), удар хвостом +21 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (50-футовый конус, СЛ 23,

12d8 урона холодом), парализующее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 17):

Неограниченно — облако тумана, определение мировоззрения (зло), плавное падение.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — рассеивание магии, стена ветра.

2 (7 / день) — исцеление серьёзных ранений, паутина (СЛ 17), предвидение.

1 (7 / день) — благословение, верный удар, милость божества, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — вспышка, мелкие фокусы, обнаружение магии, первая помощь, свет, сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +17; МБМ: +27; ЗБМ: 37 (41 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Жестокий удар, Молниеносная реакция, Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +17, Внимание +25, Дипломатия +25, Запугивание +25, Знание (высший свет, краеведение, магия) +25, Колдовство +25, Лечение +25, Полёт +16, Проницательность +25.

Языки: ауран, великаний, всеобщий, дварфийский, драконий, терран.

ОС: смена формы.

ДРЕВНИЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

КО 19

Опыт 204800

Принципиальный добрый гигантский дракон (холодный).

Иниц.: +3; Восприятие: драконье чутьё, туманное зрение; Внимание +35.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 29), холодная аура.

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 5, врасплох 38 (+33 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 337 (25d12+175).

Стойкость +21, Реакция +15, Воля +23.

Защитные способности: зеркальная чешуя; СУ: 15/магия;

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон, холод; УКМ: 30.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 250 футов (плохая маневренность);

грациозный полёт, хождение по облакам.

В ближнем бою: укус +34 (4d6+18 / 19-20), 2 удара когтями +33

(2d8+12), 2 удара крыльями +31 (2d6+6), удар хвостом +31 (2d8+18).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, губительное дыхание (60-футовый конус, СЛ 29, 20d8 урона холодом), парализующее дыхание, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 25):

Неограниченно — облако тумана, определение мировоззрения (зло), плавное падение, управление ветрами, управление погодой.

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (5 / день) — отторжение (СЛ 24), святое слово (СЛ 24).

6 (7 / день) — высшее рассеивание магии, изгнание (СЛ 23), излечение.

5 (7 / день) — огненный столп (СЛ 22), планарный переход, разрушение чар, силовая стена.

4 (7 / день) — восстановление, дверь в пространстве, плотный туман, свобода движений.

3 (7 / день) — исцеление тяжёлых ранений, паралич (гуманоид) (СЛ 20), рассеивание магии, стена ветра.

2 (8 / день) — исцеление серьёзных ранений, невидимость, паутина, предвидение, спокойствие (СЛ 19).

1 (8 / день) — благословение, верный удар, защита от зла, милость божества, щит.

0 (неограниченно) — благо, вспышка (СЛ 17), мелкие фокусы, обнаружение магии, первая помощь, свет, сообщение, сопротивляемость, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 8, Вын: 25, Инт: 24, Мдр: 25, Хар: 24.

БМА: +25; МБМ: +41; ЗБМ: 50 (54 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Быстрое заклинание, Жестокий удар, Критическая точность, Молниеносная реакция, Мультиатака, Парение, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Полёт).

Навыки: Акробатика +24, Внимание +35, Дипломатия +35, Запугивание +35, Знание (высший свет, история, краеведение, магия, планы) +35, Колдовство +35, Лечение +35, Полёт +21, Проницательность +35.

Языки: ауран, великаний, всеобщий, дварфийский, драконий, полураслий, терран, эльфийский.

ОС: смена формы.

Из всех драконов серебряные — самые храбрые. Они придерживаются кодекса рыцарской чести, защищая слабых, побеждая зло и ведя себя исключительно достойно.



ЦВЕТНОЙ ДРАКОН, БЕЛЫЙ

Чешуя этого дракона имеет цвет белого инея, а рога на его голове соединяются между собой тонкой перепонкой.

БЕЛЫЙ ДРАКОН

Хаотичный злой дракон (холодный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 2; Размер: маленький; КЗ 3d12.

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов, рытьё 30 футов.

Естественная броня +2; Губительное дыхание: конус, 2d4 урона холодом.

Сил: 11, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 6, Мдр: 9, Хар: 6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вьюга (Св): по достижении древнего возраста белый дракон может в качестве основного действия своим губительным дыханием создать вокруг вьюгу. Эта способность на 1 минуту создаёт сильный снегопад в радиусе 50 футов вокруг дракона. Снег замедляет перемещение (одна клетка считается за четыре) и ограничивает видимость, как туман.

Замораживающий туман (Пс): по достижении пожилого возраста белый дракон может применять эту способность три раза в день. Действие этой способности аналогично заклинанию *кислотный туман*, но наносит урон холодом. Все поверхности, вступившие в контакт с туманом, покрываются скользким льдом, эффект аналогичен заклинанию *масло*. Дракон невосприимчив к эффекту *масла* благодаря способности ледолаза. Эта способность эквивалентна заклинанию 6 круга.

Ледолаз (Экс): эффект этой способности аналогичен заклинанию *паучьи лапы*, но поверхность, по которой передвигается дракон, должна быть покрыта льдом. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям без штрафа и не совершает проверок Акробатики, если бежит или совершает атаку с разбега на льду.

Ледяная темница (Пс): по достижении возраста великого змея белый дракон может один раз в день, совершив основное действие, погрузить существо в лёд. Эффект аналогичен заклинанию *заклечение*, но применяется только в отношении целей, касающихся ледяной поверхности. УЗ для этой способности равен КЗ дракона. Пленённые подобным образом цели могут быть освобождены заклинанием *свобода* или путём раскалывания льда (твёрдость 0, прочность 360). СЛ испытания зависит от Харизмы дракона.

Преобразование льда (Св): по достижении молодого возраста белый дракон получает способность придавать льду и снегу различные формы. Эффект аналогичен заклинанию *преобразование камня*, но применяется только в отношении льда и снега. УЗ для этой способности равен КЗ дракона.

Псевдозаклинания (Пс): белый дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: юный — *облако тумана*; подросток — *порыв ветра*; древний — *стена льда*; великий змей — *управление погодой*.

Снежное зрение (Экс): по достижении очень молодого возраста белый дракон учится прекрасно видеть в условиях снегопада и не получает штрафов к проверкам Внимания.

Холодная аура (Св): взрослого белого дракона окружает сильный холод. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона холодом

в начале хода дракона. Аура пожилого дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура древнего дракона наносит 2d6 урона.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Ледолаз, холодный подтип	—
Очень молодой	Снежное зрение	—
Молодой	Преобразование льда	—
Юный	Облако тумана	—
Подросток	Порыв ветра, СУ 5/магия, устойчивость к магии	—
Взрослый	Пугающее присутствие, холодная аура	1
Зрелый	СУ 10/магия	3
Пожилой	Замораживающий туман	5
Старый	СУ 15/магия	7
Древний	Вьюга, стена льда	9
Змей	СУ 20/магия	11
Великий змей	Ледяная темница, управление погодой	13

МОЛОДОЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН

КО 6

Опыт 2400

Хаотичный злой средний дракон (холодный).

Иниц.: +6; Восприятие: драконье чутьё, снежное зрение;

Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 12, врасплох 18 (+8 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 66 (7d12+21).

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +5.

Невосприимчивость: паралич, сон, холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов, полёт 150 футов (средняя маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укус +11 (1d8+6), 2 удара когтями +11 (1d6+4), 2 удара крыльями +6 (1d4+2).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (30-футовый конус, СЛ 16, 6d4 урона холодом).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 8.

БМА: +7; МБМ: +11; ЗБМ: 23 (27 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +12, Запугивание +9, Плавание +22, Полёт +12, Скрытность +12.

Языки: драконий.

ОС: ледолаз, преобразование льда.

ВЗРОСЛЫЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН

КО 10

Опыт 9600

Хаотичный злой крупный дракон (холодный).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё, снежное зрение;

Внимание +22.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 17), холодная аура (5 футов, 1d6 урона холодом).

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 10, врасплох 26 (+17 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 149 (13d12+65).

Стойкость +13, Реакция +9, Воля +10.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, холод; УкМ: 21.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укус +20 (2d6+10 / 19–20), 2 удара когтями +19 (1d8+7), 2 удара крыльями +14 (1d6+3), удар хвостом +14 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, СЛ 21, 12d4 урона холодом).

Псевдозаклинания (УЗ 13):

Неограниченно — облако тумана, порыв ветра.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (4 / день) — верный удар, щит.

0 (неограниченно) — ледяной луч, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 12, Мдр: 15, Хар: 12.

БМА: +13; МБМ: +21; ЗБМ: 32 (36 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +22, Запугивание +17, Знание (магия) +17, Колдовство +17, Плавание +31, Полёт +11, Скрытность +13.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: ледолаз, преобразование льда.

ДРЕВНИЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН

КО 15

Опыт 51 200

Хаотичный злой огромный дракон (холодный).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё, снежное зрение; Внимание +32.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 23), холодная аура (10 футов, 2d6 урона холодом).

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 8, врасплох 37 (+29 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 283 (21d12+147).

Стойкость +19, Реакция +14, Воля +16.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, холод; УкМ: 26.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укус +31 (2d8+16 / 19–20), 2 удара когтями +30 (2d6+11), 2 удара крыльями +25 (1d8+5), удар хвостом +25 (2d6+16).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: вьюга, губительное дыхание (50-футовый конус, СЛ 27, 20d4 урона холодом), замораживающий туман (3 / день, СЛ 19), сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 21):

Неограниченно — облако тумана, порыв ветра, стена льда (СЛ 17).

Известные заклинания (УЗ 9):

4 (4 / день) — дверь в пространстве, приворот (чудовище) (СЛ 17).

3 (7 / день) — марево, рассеивание магии, удар молнии (СЛ 16).

2 (7 / день) — невидимость, облако тумана, увидеть невидимое, устойчивость к стихии.

1 (7 / день) — аура магии, верный удар, масло (СЛ 14), сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, ледяной луч, магическая рука, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, прозрачный звук, сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, Лвк: 10, Вын: 25, Инт: 16, Мдр: 19, Хар: 16.

БМА: +21; МБМ: +34; ЗБМ: 44 (48 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Молниеносная реакция, Разрушение+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +32, Запугивание +27, Знание (история) +27, Знание (магия) +27, Колдовство +27, Плавание +43, Полёт +16, Проницательность +32, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: ледолаз, преобразование льда.

Белые драконы считаются самыми дикими и самыми слабыми из цветных, но они компенсируют недостаток хитроумия невероятной свирепостью. Белые драконы живут среди покрытых снегом горных вершин и в арктических низинах, устраивая своё логово в сверкающих ледяных пещерах. Свою добычу они предпочитают есть полностью замороженной.



ЦВЕТНОЙ ДРАКОН, ЗЕЛЁНЫЙ

Этот свирепый дракон покрыт чешуёй изумрудного цвета, а на носу у него растёт одинокий острый рог.

ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Принципиальный злой дракон (воздушный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 4; Размер: небольшой; КЗ 5d12.

Скорость: 40 футов, плавание 40 футов.

Естественная броня +4; Губительное дыхание: конус, 2d6 урона кислотой.

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

В лесу как дома (Экс): по достижении очень молодого возраста дракон может двигаться через любую растительность со своей обычной скоростью, не получая урона и не застреая. Магически созданные или заколдованные заросли действуют на него по обычным правилам.

Дыхание под водой (Экс): зелёный дракон может дышать под водой сколь угодно долго и может использовать губительное дыхание, заклинания и прочие способности, находясь под водой.

Камуфляж (Экс): по достижении пожилого возраста зелёный дракон может использовать Скрытность, чтобы спрятаться в любой природной местности, даже если она не ухудшает видимость и не даёт укрытия.

Пробуждение древней (Св): по достижении возраста великого змея дракон может призвать лес себе на помощь, оживив несколько деревьев огромного или большего размера в виде древней. Зелёный дракон может создать одного древня, совершив основное действие, но не более 4 древней в день. Древни существуют на протяжении 1 часа, после чего вновь становятся обычными деревьями.

Псевдозаклинания (Пс): зелёный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может использовать по достижении указанного возраста: молодой — *опутывание*; юный — *приворот (гуманоид)*; взрослый — *внушение*; пожилой — *рост растений*; древний — *подчинение гуманоида*; великий змей — *управление растениями*.

Тайные тропы (Экс): по достижении взрослого возраста зелёный дракон не оставляет следов, двигаясь по природной местности, и его невозможно выследить. Он может нарочно оставить след, если захочет.

Ядовитые испарения (Св): по достижении древнего возраста зелёный дракон может в качестве основного действия своим губительным дыханием создать облако кислотных испарений, имеющее радиус 20 футов и перемещающееся вместе с драконом. При создании облака все, кто в нём очутился, получают урон, равный урону от губительного дыхания (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое). Любое существо, начавшее свой ход в облаке, получает урон, но может пройти испытание Реакции, чтобы снизить урон вдвое. Каждый раунд количество костей урона облака уменьшается в два раза до тех пор, пока результат не будет меньше 1d6. Сильный ветер, подобный созданному заклинанием *порыв ветра*, рассеивает облако за 1 раунд.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Воздушный подтип, дыхание под водой, невосприимчивость к кислоте	—
Очень молодой	В лесу как дома	—
Молодой	Опутывание	—
Юный	Приворот (гуманоид), пугающее присутствие	1
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	3
Взрослый	Внушение, тайные тропы	5
Зрелый	СУ 10/магия	7
Пожилой	Камуфляж, рост растений	9
Старый	СУ 15/магия	11
Древний	Подчинение гуманоида, ядовитые испарения	13
Змей	СУ 20/магия	15
Великий змей	Пробуждение древней, управление растениями	17

МОЛОДОЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

КО 8

Опыт 4800

Принципиальный злой крупный дракон (воздушный).

Иниц.: +1; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 19 (+10 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 85 [9d12+27].

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +9.

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +13 (2d6+7), 2 удара когтями +13 (1d8+5), 2 удара крыльями +8 (1d6+2), удар хвостом +8 (1d8+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, СЛ 17, 6d6 урона кислотой).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — *опутывание* (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 26 (30 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Стальная воля.

Навыки: Внимание +15, Выживание +13, Знание (природа) +13, Колдовство +13, Плавание +25, Полёт +7, Скрытность +9.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: дыхание под водой, в лесу как дома.

ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

КО 12

Опыт 19200

Принципиальный злой огромный дракон (воздушный).

Иниц.: +0; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +25.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 20).

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 8, врасплох 27 (+19 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 172 (15d12+75).

Стойкость +14, Реакция +9, Воля +14.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: кислота, паралич, сон; УкМ: 23.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +21 (2d8+12 / 19-20), 2 удара когтями +21 (2d6+8 / 19-20), 2 удара крыльями +16 (1d8+4), удар хвостом +16 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (50-футовый конус, СЛ 22, 12d6 урона кислотой), сокрушение (небольшие существа, СЛ 22, 2d8+12).

Псевдозаклинания (УЗ 15):

Неограниченно — внушение (СЛ 16), опутывание (СЛ 14), приворот (гуманоид) (СЛ 14).

Известные заклинания (УЗ 5):

2 (5 / день) — зеркальное отражение, иной облик.

1 (7 / день) — немой образ (СЛ 14), призыв чудовища I, чрево-вещание (СЛ 14), щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, призрачный звук, сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +15; МБМ: +25; ЗБМ: 35 (39 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями, укус).

Навыки: Внимание +25, Выживание +21, Знание (магия) +21, Знание (природа) +21, Использование магических устройств +21, Колдовство +21, Плавание +34, Полёт +10, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, драконий, сивлан, эльфийский.

ОС: в лесу как дома, дыхание под водой, тайные тропы.

ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

КО 17

Опыт 102400

Принципиальный злой гигантский дракон (воздушный).

Иниц.: -1; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +35.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 26).

ЗАЩИТА

КБ: 36, касание 5, врасплох 36 (+31 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 310 (23d12+161).

Стойкость +20, Реакция +12, Воля +20.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: кислота, паралич, сон; УкМ: 28.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 40 футов, полёт 250 футов (скверная маневренность).

В ближнем бою: укус +31 (4d6+18 / 19-20), 2 удара когтями +31 (2d8+12 / 19-20), 2 удара крыльями +29 (2d6+6), удар хвостом +29 (2d8+18).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, губительное дыхание (60-футовый конус, СЛ 28, 20d6 урона кислотой), сокрушение (средние существа, СЛ 28, 4d6+18), ядовитые испарения.

Псевдозаклинания (УЗ 23):

Неограниченно — внушение (СЛ 18), опутывание (СЛ 16), подчинение гуманоида (СЛ 20), приворот (гуманоид) (СЛ 16), рост растений.

Известные заклинания (УЗ 13):

6 (4 / день) — дезинтеграция (СЛ 21), истинное зрение.

5 (7 / день) — полиморф, призыв чудовища V, телепортация.

4 (7 / день) — дверь в пространстве, каменная кожа, ледяная буря, тайновидение (СЛ 19).

3 (7 / день) — марево, огненный шар (СЛ 18), рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — зеркальное отражение, иной облик, поиск предмета, увидеть невидимое, чтение мыслей (СЛ 17).

1 (7 / день) — волшебная стрела, немой образ (СЛ 16), призыв чудовища I, чрево-вещание (СЛ 16), щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, призрачный звук, сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 8, Вын: 25, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +23; МБМ: +39; ЗБМ: 48 (52 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Бойня, Бойня+, Критическая точность, Критическое кровотечение, Мультиатака, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями, укус).

Навыки: Внимание +35, Выживание +31, Знание (краеведение) +31, Знание (магия) +31, Знание (планы) +31, Знание (природа) +31, Использование магических устройств +31, Колдовство +31, Плавание +46, Полёт +9, Скрытность +13.

Языки: великий, всеобщий, демонический, драконий, сивлан, эльфийский.

ОС: в лесу как дома, дыхание под водой, камуфляж, тайные тропы.

Зелёные драконы обитают в древних лесах по всему миру, поджидая добычу в кронах деревьев. С ними куда проще договориться, чем с остальными цветными драконами.



ЦВЕТНОЙ ДРАКОН, КРАСНЫЙ

Голова этого могучего дракона увенчана острыми зубами, а всё его тело покрыто толстой чешуей цвета раскалённой лавы.

КРАСНЫЙ ДРАКОН

Хаотичный злой дракон (огненный).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 6; Размер: небольшой; КЗ 7d12.

Скорость: 40 футов.

Естественная броня +6; Губительное дыхание: конус, 2d10 урона огнём.

Сил: 17, Лвк: 14, Вын: 15, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дымное зрение (Зкс): по достижении очень молодого возраста красный дракон прекрасно видит в условиях задымления (например, созданного заклинанием *пиротехника*)

Испепеление (Св): по достижении возраста великого змея красный дракон способен испепелять врагов своим огненным дыханием. Существо, чьё здоровье из-за губительного дыхания уменьшилось до 0 или ниже, должно пройти испытание Стойкости (СЛ такая же, как у губительного дыхания этого дракона) и при провале обращается в пепел. Испепелённые существа могут быть возвращены к жизни лишь заклинанием *истинное воскрешение* или аналогичной магией.

Огненная аура (Св): взрослого красного дракона окружает сильный жар. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона огнём в начале хода дракона. Аура пожилого дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура древнего дракона наносит 2d6 урона.

Плавнение камня (Св): по достижении древнего возраста красный дракон может использовать губительное дыхание, чтобы расплавить камень на расстоянии до 100 футов, превращая каменную поверхность радиусом 5 футов за возрастную категорию в лужу лавы глубиной 1 фут. Любое существо, находящееся в контакте с лавой, получает 20d6 урона огнём в первом раунде и 10d6 во втором раунде, после чего лава застывает и не наносит урон. Если в лаву превращён участок стены или потолка, эффект этой способности аналогичен лавине, но наносит огненный урон.

Псевдозаклинания (Пс): красный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: молодой — *обнаружение магии*; юный — *пиротехника*; взрослый — *внушение*; пожилой — *огненная стена*; древний — *поиск пути*; великий змей — *точный адрес*.

Управление пламенем (Св): по достижении пожилого возраста красный дракон может в качестве основного действия контролировать любое огненное заклинание в пределах 10 футов за возрастную категорию. Эта способность позволяет ему перемещать любой огненный эффект в указанных пределах, как если бы он был заклинателем, создавшим его. Эта способность также позволяет ему изменить местоположение стационарного огненного эффекта, при условии что новое местоположение не противоречит условиям заклинания. В довершение ко всему, в течение 1 раунда после применения этой способности дракон может управлять любым вновь сотворённым заклинанием в пределах действия этой способности, как если бы он был заклинателем,

сотворившим его, и может принимать все связанные с этим решения, включая отмену заклинания, если захочет.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Огненный подтип	—
Очень молодой	Дымное зрение	—
Молодой	Обнаружение магии	1
Юный	Пиротехника, пугающее присутствие	3
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	5
Взрослый	Внушение, огненная аура	7
Зрелый	СУ 10/магия	9
Пожилой	Огненная стена, управление пламенем	11
Старый	СУ 15/магия	13
Древний	Плавнение камня, поиск пути	15
Змей	СУ 20/магия	17
Великий змей	Испепеление, точный адрес	19

МОЛОДОЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

КО 10

Опыт 9600

Хаотичный злой крупный дракон (огненный).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё, дымное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 10, врасплох 21 (+12 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 115 (11d12+44).

Стойкость +11, Реакция +8, Воля +10.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +17 (2d6+10), 2 удара когтями +17 (1d8+7), 2 удара крыльями +12 (1d6+3), удар хвостом +12 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, СЛ 19, 6d10 урона огнём).

Псевдозаклинания (УЗ 11):

Неограниченно — *обнаружение магии*.

Известные заклинания (УЗ 1):

1 (3 / день) — *верный удар*, *щит*.

0 (неограниченно) — *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *сообщение*, *чтение магических текстов*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 19, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +11; МБМ: +19; ЗБМ: 30 (34 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Жестокий удар, Жестокий удар+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +15, Внимание +15, Запугивание +15, Оценка +15, Полёт +9, Проницательность +15, Скрытность +11.

Языки: всеобщий, драконий.

ВЗРОСЛЫЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

КО 14

Опыт 38400

Хаотичный злой огромный дракон (огненный).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё, дымное зрение; Внимание +23.

Аура: огненная аура (5 футов, 1d6 урона огнём), пугающее присутствие (180 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 8, врасплох 29 (+21 естественная броня, -2 размер).
ПЗ: 212 (17d12+102).

Стойкость +16, Реакция +10, Воля +15.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон; УкМ: 25.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +25 (2d8+15), 2 удара когтями +25 (2d6+10),
2 удара крыльями +23 (1d8+5), удар хвостом +23 (2d6+15).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов
(15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание [50-футовый конус, СЛ 24,
12d10 урона огнём], сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 17):

Неограниченно — внушение (СЛ 16), обнаружение магии,
пиротехника (СЛ 15).

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — невидимость, увидеть невидимое, устойчивость
к стихии.

1 (7 / день) — верный удар, волшебная стрела, масло (СЛ 14),
сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, мисти-
ческая метка, починка, свет, сообщение, чтение магических
текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 10, Вын: 23, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +17; МБМ: +29; ЗБМ: 39 (43 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++,
Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная
воля+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +23, Внимание +23, Запугивание +23, Знание
(магия) +23, Колдовство +23, Оценка +23, Полёт +12, Проница-
тельность +23, Скрытность +12.

Языки: всеобщий, дварфийский, драконий, орочий.

ДРЕВНИЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

КО 19

Опыт 204800

Хаотичный злой гигантский дракон (огненный).

Иниц.: +3; Восприятие: драконье чутьё, дымное зрение;
Внимание +33.

Аура: огненная аура (10 футов, 2d6 урона огнём),
пугающее присутствие (300 футов, СЛ 27).

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 5, врасплох 38 (+33 есте-
ственная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 362 (25d12+200).

Стойкость +22, Реакция +13, Воля +21.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость:
огонь, паралич, сон; УкМ: 30.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 250 футов (скверная маневрен-
ность).

В ближнем бою: укус +35 (4d6+21 / 19-20), 2 удара когтя-
ми +35 (2d8+14), 2 удара крыльями +33 (2d6+7), удар хво-
стом +33 (2d8+21).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости:
15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, губительное дыхание (60-футовый
конус, СЛ 30, 20d10 урона огнём), плавление камня, сокруше-
ние, управление пламенем.

Псевдозаклинания (УЗ 25):

Неограниченно — внушение (СЛ 18), обнаружение магии,
огненная стена, пиротехника (СЛ 17), поиск пути.

Известные заклинания (УЗ 15):

7 (4 / день) — ограниченное желание, отражение заклинаний.

6 (6 / день) — высшее рассеивание магии, заготовка, поле
антимагии.

5 (7 / день) — полиморф, силовая стена, телекинез (СЛ 20),
телепортация.

4 (7 / день) — высшая невидимость, каменная кожа, огненный
щит, ужас (СЛ 19).

3 (7 / день) — марево, полиглот, рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — иной облик, перенаправление (СЛ 17), увидеть
невидимое, устойчивость к стихии, чтение мыслей (СЛ 17).

1 (8 / день) — верный удар, волшебная стрела, масло (СЛ 16),
сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 15), магическая рука,
мелкие фокусы, мистическая метка, открывание/закрывание,
починка, свет, сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 39, Лвк: 8, Вын: 27, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +25; МБМ: +43; ЗБМ: 52 (56 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Быстрое заклинание, Жестокий удар, Жестокий
удар+, Жестокий удар++, Критическая точность, Критическое
ошеломление, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная
воля, Стальная воля+, Улучшенная инициатива, Улучшенный
критический удар (укус).

Навыки: Блеф +33, Внимание +33, Дипломатия +33, Запугива-
ние +33, Знание (история) +33, Знание (магия) +33, Колдов-
ство +33, Оценка +33, Полёт +11, Проницательность +33,
Скрытность +15.

Языки: великаний, всеобщий, дварфийский, демонический,
драконий, орочий.

Мало кто может соревноваться в жестокости с могуще-
ственным красным драконом, королём всех цветных драко-
нов. Это ужасное создание несёт смерть и разрушение всю-
ду, где появляется.



ЦВЕТНОЙ ДРАКОН, СИНИЙ

Этот большой змееподобный дракон неестественно грациозен, а его чешуя имеет цвет неба в ясный день.

СИНИЙ ДРАКОН

Принципиальный злой дракон (земляной).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 5; Размер: небольшой; КЗ 6d12.

Скорость: 40 футов, рытьё 20 футов.

Естественная броня +5; Губительное дыхание: линия, 2d8 урона электричеством.

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Грозное дыхание (Св): по достижении древнего возраста синий дракон получает возможность создать грозную бурю при помощи своего губительного дыхания. Действие этой способности аналогично заклинанию *вызов грозы*, но её урон равен урону от губительного дыхания. Дракон может на протяжении 1d6 раундов в качестве свободного действия вызывать 1 молнию каждый раунд. СЛ испытания такая же, как у губительного дыхания этого дракона. Дополнительное использование этой способности увеличивает длительность еще на 1d6 раундов.

Звукоподражание (Экс): по достижении очень молодого возраста синий дракон может изобразить любой услышанный голос или звук, совершив проверку Блефа против Проницательности слушателя.

Мираж (Св): по достижении пожилого возраста синий дракон может в качестве свободного действия создать иллюзию нахождения сразу в двух местах одновременно. Продолжительность действия способности в раундах равна КЗ дракона. Действие способности аналогично заклинанию *собственный образ*, но дракон может применять через иллюзорного двойника не только заклинания, но и губительное дыхание.

Песчаная буря (Св): по достижении возраста великого змея синий дракон может совершить основное действие, чтобы создать вокруг себя песчаную бурю радиусом 1200 футов. Все существа, помимо дракона, оказавшиеся в буре, получают 2d6 урона каждый раунд в дополнение к обычным штрафам от песчаной бури («Основная книга правил», стр. 464). Продолжительность бури может достигать до 1 часа. Дракон может в качестве свободного действия прекратить её когда угодно.

Псевдозаклиания (Пс): синий дракон получает следующие псевдозаклиания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: молодой — *призрачный звук*; юный — *малый образ*, взрослый — *чревоуверение*; пожилой — *иллюзорная местность*; древний — *вуаль*; великий змей — *мистический мираж*.

Пустынная жажда (Св): синий дракон может неограниченно создавать *создание воды* (УЗ равен его КЗ) или уничтожить равный объём жидкости в 10-футовом взрыве. Бесхозные жидкости немедленно обращаются в песок. Водосодержащие волшебные предметы (например, зелья) и прочие жидкости, имеющие в распоряжении существа, должны пройти испытание Воли и при провале уничтожаются. СЛ испытания зависит от Харизмы дракона.

Электрическая аура (Св): взрослого синего дракона окружает электрическая аура. Существа в пределах 5 футов получают 1d6 урона электричеством в начале хода дракона. Аура пожилого дракона увеличивается в радиусе до 10 футов, а аура древнего дракона наносит 2d6 урона.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Земляной подтип, невосприимчивость к электричеству, пустынная жажда	—
Очень молодой	Звукоподражание	—
Молодой	Призрачный звук	—
Юный	Малый образ, пугающее присутствие	1
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	3
Взрослый	Чревоуверение, электрическая аура	5
Зрелый	СУ 10/магия	7
Пожилой	Иллюзорная местность, мираж	9
Старый	СУ 15/магия	11
Древний	Вуаль, грозное дыхание	13
Змей	СУ 20/магия	15
Великий змей	Мистический мираж, песчаная буря	17

МОЛОДОЙ СИНИЙ ДРАКОН

КО 9

Опыт 6400

Принципиальный злой крупный дракон (земляной).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплох 20 (+11 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 95 (10d12+30).

Стойкость +10, Реакция +8, Воля +8.

Невосприимчивость: паралич, сон, электричество.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укус +15 (2d6+7), 2 удара когтями +14 (1d8+5), 2 удара крыльями +12 (1d6+2), удар хвостом +12 (1d8+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание [80-футовая линия, СЛ 18, 6d8 урона электричеством], пустынная жажда (СЛ 16).

Псевдозаклиания (УЗ 10):

Неограниченно — *призрачный звук* (СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +10; МБМ: +16; ЗБМ: 27 (31 против сбивания с ног).

Черты: Демонстрация силы, Мультиатака, Неожиданный выпад, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +14, Внимание +14, Выживание +14, Запугивание +14, Знание (краеведение) +14, Полёт +8, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: звукоподражание.

ВЗРОСЛЫЙ СИНИЙ ДРАКОН

КО 13

Опыт 25600

Принципиальный злой огромный дракон (земляной).

Иниц.: +4; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +22.

Аура: пугающее присутствие [180 футов, СЛ 21], электрическая аура [5 футов, 1d6 урона электричеством].

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+20 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 184 (16d12+80).

Стойкость +15, Реакция +10, Воля +13.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, электричество;
УКМ: 24.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность), рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укус +23 (2d8+12), 2 удара когтями +22 (2d6+8), 2 удара крыльями +20 (1d8+4), удар хвостом +20 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (100-футовая линия, СЛ 23, 12d8 урона электричеством), пустынная жажда (СЛ 21), сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Неограниченно — малый образ (СЛ 15), призрачный звук (СЛ 13), чревоущание (СЛ 14).

Известные заклинания (УЗ 5):

2 (5 / день) — невидимость, устойчивость к стихии.

1 (7 / день) — верный удар, магический доспех, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — магическая рука, мистическая метка, обнаружение магии, починка, сопротивляемость, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +16; МБМ: +26; ЗБМ: 36 (40 против сбивания с ног).

Черты: Боевая магия, Демонстрация силы, Мультиатака, Неожиданный выпад, Парение, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +22, Внимание +22, Выживание +22, Запугивание +22, Знание (география) +22, Знание (краеведение) +22, Колдовство +22, Полёт +11, Скрытность +11.

Языки: аур, великий, всеобщий, драконий.

ОС: звукоподражание.

ДРЕВНИЙ СИНИЙ ДРАКОН

КО 18

Опыт 153600

Принципиальный злой гигантский дракон (земляной).

Иниц.: +3; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +32.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 27), электрическая аура (10 футов, 2d6 урона электричеством).

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 5, врасплох 37 (+32 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 324 (24d12+168).

Стойкость +21, Реакция +13, Воля +19.

СУ: 15/магия; Невосприимчивость: паралич, сон, электричество; УКМ: 29.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 250 футов (скверная маневренность), рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укус +33 (4d6+18 / 19-20), 2 удара когтями +32 (2d8+12), 2 удара крыльями +30 (2d6+6), удар хвостом +30 (2d8+18).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом, грозовое дыхание (СЛ 29, 20d8 урона электричеством), губительное дыхание (120-футовая линия, СЛ 29,

20d8 урона электричеством), мираж, пустынная жажда (СЛ 27), сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 24):

Неограниченно — вуаль, иллюзорная местность (СЛ 19), малый образ (СЛ 17), призрачный звук (СЛ 15), чревоущание (СЛ 16).

Известные заклинания (УЗ 13):

6 (4 / день) — могучая рука, обманка.

5 (7 / день) — паралич (чудовище) (СЛ 20), сновидение, устойчивый образ.

4 (7 / день) — дверь в пространстве, истощение, каменная кожа, огненный щит.

3 (7 / день) — касание вампира, марево, рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — ложная жизнь, невидимость, разбивающий звук, тьма, устойчивость к стихии.

1 (7 / день) — верный удар, магический доспех, невидимый слуга, сигнал тревоги, щит.

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 15), магическая рука, мистическая метка, обнаружение магии, починка, свет, сообщение, сопротивляемость, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 8, Вын: 25, Инт: 20, Мдр: 21, Хар: 20.

БМА: +24; МБМ: +40; ЗБМ: 49 (53 против сбивания с ног).

Черты: Безмолвное заклинание, Боевая магия, Быстрое заклинание, Демонстрация силы, Длительное заклинание, Мультиатака, Неожиданный выпад, Парение, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Блеф +32, Внимание +32, Выживание +32, Запугивание +32, Знание (география) +32, Знание (история) +32, Знание (краеведение) +32, Знание (магия) +32, Колдовство +32, Полёт +10, Скрытность +14.

Языки: аур, великий, всеобщий, драконий, дьявольский, игнан.

ОС: звукоподражание.

Синие драконы обожают замышлять недоброе и одержимы порядком во всём. В бою они предпочитают использовать элемент неожиданности и не стесняются отступить, если проигрывают. Синие драконы устраивают логова рядом с существами, которыми управляют, иногда прямо в пределах города.



ЦВЕТНОЙ ДРАКОН, ЧЁРНЫЙ

Из усеянной клыками пасти этого рогатого чёрного дракона сочится пузырящаяся зелёная кислота.

ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Хаотичный злой дракон (водяной).

БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО 3; Размер: маленький; КЗ 4d12.

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов.

Естественная броня +3; Губительное дыхание: линия, 2d6 урона кислотой.

Сил: 11, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 8.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые болота.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

В трясине как дома (Экс): по достижении очень молодого возраста чёрный дракон может передвигаться через топи и зыбуны без штрафов, со своей обычной скоростью.

Дыхание под водой (Экс): чёрный дракон может дышать под водой сколь угодно долго и может использовать губительное дыхание, заклинания и прочие способности, находясь под водой.

Кислотный укус (Св): укус пожилого дракона наносит дополнительно 2d6 урона кислотой. У древнего дракона урон увеличивается до 4d6, а у великого змея — до 6d6.

Лужа кислоты (Св): по достижении древнего возраста чёрный дракон может в качестве основного действия своим губительным дыханием создать лужу кислоты, имеющую радиус 5 футов за каждую возрастную категорию дракона. Когда создана лужа кислоты, все, кто в ней очутился, получают урон, равный урону от губительного дыхания (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое). Любое существо, начавшее свой ход в луже, получает урон, но может пройти испытание Реакции, чтобы снизить урон вдвое. Каждый раунд количество костей урона лужи уменьшается в два раза до тех пор, пока результат не будет меньше 1d6. Лужа кислоты не тонет и наносит урон всем на поверхности воды.

Порча воды (Пс): по достижении взрослого возраста чёрный дракон может раз в день испортить 10 кубических футов стоячей воды, делая её тухлой и непригодной для дыхания. Эта способность влияет и на жидкости, содержащие воду. Водосодержащие волшебные предметы (например, зелья) и прочие жидкости, имеющиеся в распоряжении существа, должны пройти испытание Воли (СЛ такая же, как у пугающего присутствия этого дракона) или испортиться. Эта способность эквивалентна заклинанию 1 круга, а её дальность равна дальности пугающего присутствия этого дракона.

Приворот рептилий (Пс): великий змей может использовать эту способность три раза в день. Она работает аналогично заклинанию *массовый приворот (чудовище)*, но влияет только на животных-рептилий. Эта способность эквивалентна заклинанию 8 круга.

Псевдозаклинания (Пс): чёрный дракон получает следующие псевдозаклинания, которые может неограниченно использовать по достижении указанного возраста: юный — *тьма* (радиус 10 футов за возрастную категорию); пожилой — *рост растений*; древний — *призыв ос*.

Разговор с рептилиями (Пс): по достижении молодого возраста чёрный дракон получает постоянное псевдозаклинание, позволяющее ему говорить с рептилиями. Действие этой способности аналогично заклинанию *разговор с животными*, но применяется только в отношении животных-рептилий.

Возрастная категория	Особые способности	УЗ
Змеёныш	Водяной подтип, дыхание под водой, невосприимчивость к кислоте	—
Очень молодой	В трясине как дома	—
Молодой	Разговор с рептилиями	—
Юный	Тьма	—
Подросток	СУ 5/магия, устойчивость к магии	1
Взрослый	Порча воды, пугающее присутствие	3
Зрелый	СУ 10/магия	5
Пожилой	Кислотный укус, <i>рост растений</i>	7
Старый	СУ 15/магия	9
Древний	Лужа кислоты, <i>призыв ос</i>	11
Змей	СУ 20/магия	13
Великий змей	Приворот рептилий	15

МОЛОДОЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

КО 7

Опыт 3200

Хаотичный злой средний дракон (водяной).

Иниц.: +6; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, врасплох 19 (+9 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 76 (8d12+24).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +7.

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 150 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +13 (1d8+6), 2 удара когтями +12 (1d6+4), 2 удара крыльями +7 (1d4+2).

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовая линия, СЛ 17, 6d6 урона кислотой).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +8; МБМ: +12; ЗБМ: 24 (28 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +14, Дрессировка +8, Запугивание +11, Плавание +23, Полёт +13, Скрытность +16.

Языки: драконий.

ОС: в трясине как дома, дыхание под водой, разговор с рептилиями.

ВЗРОСЛЫЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

КО 11

Опыт 12800

Хаотичный злой крупный дракон (водяной).

Иниц.: +5; Восприятие: драконье чутьё; Внимание +24.

Аура: пугающее присутствие (180 футов, СЛ 19).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 10, врасплох 27 (+18 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 161 (14d12+70).

Стойкость +14, Реакция +10, Воля +12.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: кислота, паралич, сон; УкМ: 22.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +21 (2d6+10), 2 удара когтями +20 (1d8+7), 2 удара крыльями +15 (1d6+3), удар хвостом +15 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (80-футовая линия, СЛ 22, 12d6 урона кислотой), порча воды.

Псевдозаклинания (УЗ 14):

Неограниченно — тьма (60-футовый радиус).

Известные заклинания (УЗ 3):

1 (6 / день) — магический доспех, непроглядный туман, сигнал тревоги.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, сообщение, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 14, Мдр: 17, Хар: 14.

БМА: +14; МБМ: +22; ЗБМ: 33 (37 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Жестокий удар, Жестокий удар+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +24, Дрессировка +16, Запугивание +19, Знание (магия) +19, Колдовство +19, Плавание +32, Полёт +12, Скрытность +20.

Языки: великаний, всеобщий, драконий.

ОС: в трясине как дома, дыхание под водой, разговор с рептилиями.

ДРЕВНИЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

КО 16

Опыт 76800

Хаотичный злой огромный дракон (водяной).

Иниц.: +4; **Восприятие:** драконье чутьё; **Внимание** +34.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 8, врасплох 38 (+30 естественная броня, -2 размер). ПЗ: 297 (22d12+154).

Стойкость +20, **Реакция** +13, **Воля** +18.

СУ: 15/магия; **Невосприимчивость:** кислота, паралич, сон, УкМ: 27.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +32 (2d8+16 и 4d6 урона кислотой), 2 удара когтями +31 (2d6+11), 2 удара крыльями +29 (1d8+5), удар хвостом +29 (2d6+16).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (100-футовая линия, СЛ 28, 20d6 урона кислотой), кислотный укус, лужа кислоты (50-футовый радиус), порча воды, сокрушение.

Псевдозаклинания (УЗ 22):

Неограниченно — призыв ос, рост растений, тьма (100-футовый радиус).

Известные заклинания (УЗ 11):

5 (4 / день) — конус холода (СЛ 19), силовая стена.

4 (7 / день) — дверь в пространстве, мистический глаз, чёрные щупальца.

3 (7 / день) — героизм, замедление (СЛ 17), паралич (гуманоид) (СЛ 17), рассеивание магии.

2 (7 / день) — блёстки (СЛ 16), невидимость, призыв стаи тварей, расплывчатость, шёпот ветра.

1 (7 / день) — верный удар, волшебная стрела, магический доспех, непроглядный туман, сигнал тревоги.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, свет, сообщение, сопротивляемость, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, Лвк: 10, Вын: 25, Инт: 18, Мдр: 21, Хар: 18.

БМА: +22; МБМ: +35; ЗБМ: 45 (49 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Защитная стойка, Мультиатака, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +34, Дрессировка +26, Запугивание +29, Знание (география) +29, Знание (история) +29, Знание (магия) +29, Колдовство +29, Плавание +44, Полёт +17, Скрытность +23.

Языки: великаний, всеобщий, гоблинский, драконий, орочий.

ОС: в трясине как дома, дыхание под водой, разговор с рептилиями.

Чёрные драконы повелевают болотами и трясинами, с помощью жестокости и запугивания получив над ними абсолютную власть. Все, кто обитает в пределах досягаемости дракона, живут в постоянном страхе. Чёрные драконы обычно обустраивают своё логово в труднодоступном уголке болота, предпочитая пещеры на дне тёмных и зловонных омутов. В них они хранят свои грязные сокровища и спят среди корней и тины. Чёрные драконы любят поедать чуть подгнившее мясо и часто оставляют свою добычу в болоте на несколько дней перед тем, как съесть. Эти существа предпочитают сокровища, которые не гниют и не портятся, а потому их логова полны монет, самоцветов, украшений и других предметов, сделанных из камня или металла.



ДРАУК

Шорох паучьих лап предвещает появление этого отвратительного чудовища: перед вами возникает кошмарная помесь дроу и паука.

ДРАУК

КО 7



Опыт 3200

Хаотичная злая крупная aberrация.

Иници.: +2; Восприятие: ночное зрение 120 футов, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность); Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 12, врасплох 17 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 76 (9d8+36).

Стойкость +7, Реакция +5, Воля +9.

Невосприимчивость: сон; УкМ: 18.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная тяжёлая булава +9/+4 (1d8+3), укус +3 (1d4+1 и яд).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +8/+3 (1d8+2 / ×3).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +7, СЛ 18, прочность 9).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Постоянные — обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность).

Неограниченно — пляшущие огоньки, тьма, фейское сияние.

1 / день — внушение (СЛ 16), крошечная тьма, левитация, рассеивание магии, ясновидение/яснослышание.

Известные заклинания (УЗ 6):

3 (4 / день) — удар молнии (СЛ 16).

2 (6 / день) — невидимость, паутина (СЛ 15).

1 (7 / день) — волшебная стрела, магический доспех, немой образ (СЛ 14), ослабляющий луч (СЛ 14).

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 13), ледяной луч, магическая рука, призрачный звук, сопротивляемость, ступор (СЛ 13), чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 15, Мдр: 16, Хар: 16.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 22 (34 против сбивания с ног).

Черты: Боевая магия, Бой вслепую, Уверенное владение оружием (булава, укус), Уворот.

Навыки: Внимание +15, Запугивание +15, Знание (магия) +14, Колдовство +14, Лазание +22, Скрытность +14; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, подземный, эльфийский.

ОС: уменьшенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: удвоенные (искусно сделанная тяжёлая булава, искусно сделанный композитный длинный лук [рейтинг силы +2] с 20 стрелами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: драук творит заклинания как жрец, чародей или волшебник 6 уровня, но не получает никаких других классовых способностей.

Уменьшенное оружие (Экс): несмотря на то, что драук — крупное существо, его торс соответствует гуманоиду среднего размера. В результате они подбирают оружие, размер которого на одну категорию меньше, чем размер самого драука (большинство драуков используют оружие среднего размера).

Яд (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости драука.

Драук — опасное существо, созданное из тела дроу, изменённого и мутировавшего под воздействием особых зелий и эликсиров и ставшего похожим на гигантского паука.

Драуки двуполы. Нижняя часть драука женского пола стройная и подвижная, часто напоминая тело чёрной вдовы, а верхняя половина обладает всеми привлекательными изгибами женского тела и красивым лицом (на котором, впрочем, резко выделяются острые ядовитые клыки). Драук мужского пола нижней половиной похож на большого тарантула, верхняя половина тела худощава и жилиста, а ужасное лицо с клыкастыми жвалами больше смахивает на паучью морду.



ДРЕВЕНЬ

Это ожившее дерево напоминает гуманоида с ветвями вместо рук и корнями вместо ног.

ДРЕВЕНЬ

КО 8



Опыт 4800

Нейтральное доброе огромное растение.

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 21 [+14 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер].

ПЗ: 114 (12d8+60).

Стойкость +13, Реакция +3, Воля +9.

СУ: 10/режущее; Невосприимчивость: особенности растений.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +17 (2d6+9 / 19-20).

Дистанционная: камень +7 (2d6+13).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: затапывание (2d6+13, СЛ 25), камнемёт (180 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, Лвк: 8, Вын: 21, Инт: 12, Мдр: 16, Хар: 13.

БМА: +9; МБМ: +20;

ЗБМ: 29.

Черты: Бдительность, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +12, Дипломатия +9, Запугивание +9, Знание (природа) +9, Проницательность +9, Скрытность -9 (+7 в лесах);

Модификаторы народа:

+16 к Скрытности в лесах.

Языки: всеобщий, сильван, язык древней.

ОС: двойной урон предметам, древесный язык, оживить деревья.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса.

Численность: одиночка или роща (2-7).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Двойной урон предметам (Экс): древень или ожившее дерево, совершающие полную атаку по предмету или строению, наносят ему двойной урон.

Древесный язык (Экс): древень может общаться с растениями, как если бы постоянно находился под действием заклинания *разговор с растениями*, и большинство растений относится к нему дружелюбно или готово помочь.

Оживить деревья (ПС): древень может по желанию оживлять любые деревья в радиусе 180 футов. Одновременно под его контролем может находиться до 2 деревьев. Дереву требуется 1 полный раунд, чтобы выбраться из земли, после чего оно передвигается со скоростью 10 футов и сражается как древень (оно получает уязвимость к огню и только один крушащий удар вместо двух, а также не может оживлять деревья и метать камни). Если ожививший дерево древень отошёл слишком далеко, прервал действие способности или не способен её поддерживать, оно немедленно пускает корни там, где остановилось и возвращается в исходное состояние.

Древни — стражи лесов и защитники деревьев, но считают себя скорее их родителями и пастырями, нежели садовниками. Они медлительны и последовательны во всём, но ужасны в гневе, вставая на защиту своей паствы. Будучи ровесниками лесов, они не склонны к контактам с «топливыми» народами и с недоверием относятся к переменам, но терпимы к тем, кто жаждет знаний и внимает их неспешным речам, особенно если ученики стремятся защитить природу. Те же, кто угрожает лесу, особенно дровосеки или строители, вырубаящие леса, расчищая место для форта или города, лично убедятся, что гнев древня неотвратим и страшен. Эти существа способны разрушать постройки с удивительной лёгкостью, чем не преминут воспользоваться в минуты ярости.

Древни предпочитают уединение, и порой за целый лес отвечает лишь один из них, но временами древни собираются небольшими группами — рощами, чтобы обменяться новостями и продолжить род. Во времена великой опасности все рощи региона могут устроить собрание, длящееся несколько месяцев, но подобные явления крайне редки, и между собраниями может проходить до тысячи лет. Рост обычного древня — 30 футов, диаметр ствола — 2 фута, а вес — 4 500 фунтов. Древни напоминают деревья, наиболее распространённые в их лесу.



ДРИАДА

Эта красивая женщина выглядит довольно странно: её кожа как будто деревянная, а пышные волосы напоминают листву и цветы.

ДРИАДА

КОЗ



Опыт 800

Хаотичная добрая средняя фея.

Иници.: +4; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 13 (+3 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 27 (6d6+6).

Стойкость +5, Реакция +9, Воля +7.

СУ: 5/холодное железо.

Слабые стороны: зависимость от деревьев.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +7 (1d4).

Дистанционная: искусно сделанный длинный лук +8 (1d8).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Постоянные — разговор с растениями.

Неограниченно — облик дерева, опутывание (СЛ 15), преобразование дерева (ограничение в 1 фунт).

3 / день — глубокий сон (СЛ 17), древесный путь, приворот (гуманоид) (СЛ 15).

1 / день — внушение (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 19, Вын: 13, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 18.

БМА: +3; МБМ: +3; ЗБМ: 17.

Черты: Внушительная стойкость, Пронира, Фехтование.

Навыки: Внимание +11, Выживание +8, Дрессировка +10, Знание (природа) +11, Изворотливость +15, Лазание +9, Ремесло (скульптор) +11, Скрытность +15; Модификаторы народа: +6 к Ремеслу, связанному с деревом.

Языки: всеобщий, сильван, эльфийский; разговор с растениями.

ОС: обработка дерева, понимание животных, слияние с деревом.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или роща [3–8].

Сокровища: обычные (кинжал, искусно сделанный длинный лук с 20 стрелами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зависимость от деревьев (Св): дриада магическим образом привязана к одному огромному дереву и не может отойти от него больше чем на 300 ярдов. Обычно такими деревьями являются дубы, но это может быть и какое угодно другое дерево (зачастую оно оказывает незначительное влияние на внешность и личность дриады). Дриада, отдалившаяся от дерева более чем на 300 ярдов, сразу же становится дезориентированной. Каждый последующий час она должна проходить испытание Стойкости со СЛ 15, чтобы не стать мучимой тошнотой на протяжении часа. Дриада, пробывшая вдали от дерева на протяжении 24 часов, получает 1d6 урона Выносливости, а также 1d6 урона Выносливости в каждый из последующих дней, пока не умрёт от разлуки. Дриада может установить связь с новым деревом, совершив 24-часовой ритуал и пройдя испытание Воли со СЛ 20.

Обработка дерева (Экс): дриада получает бонус +6 (народ) к проверкам Ремесла, связанного с деревом, и при прохождении

проверок всегда считается обладающей искусно сделанными инструментами ремесленника (плотника).

Понимание животных (Св): способность работает аналогично классовой особенности друидов, но дриада получает бонус +6 (народ) к этим проверкам. Дриады, имеющие уровни в классе друида, добавляют бонус народа к своим проверкам понимания животных.

Слияние с деревом (Св): дриада может слиться с любым деревом, аналогично заклинанию слияние с камнем. Она может находиться в этом состоянии столько, сколько пожелает.

Дриады — древесные феи, живущие в глубинах лесов подале от гуманоидов, нуждающихся в древесине. Дриады в основном заботятся о себе и своих любимых лесах и порой магическим образом заставляют случайных прохожих помочь им сделать что-то, что сами они сделать не в состоянии. Они обычно более дружелюбны по отношению к незлым друидам и следопытам, поскольку те понимают природу и питают к ней уважение.

Дриады — добрые защитники деревьев и в бою редко прибегают к насилию, в котором не искушены, зато они могут пленять и обезвреживать противников, угрожающих их дому, и превращать врагов в союзников. Некоторые дриады держат на своей территории одного или нескольких зачарованных гуманоидов, которые уводят врагов подале или вступают с ними в бой. Обезвреженных противников союзники дриад обычно оттаскивают на опушку леса и там бросают, но если враг злой или чрезмерно воинственный, его не оставляют в живых.



ДРОУ

Эта темнокожая эльфийка приготовилась к бою. У неё серебристые волосы, а глаза абсолютно белые и лишены зрачков.

ДРОУ

КО 1/3



Опыт 135

Дроу, боец 1.

Хаотичный злой средний гуманоид (эльф).

Иници.: +2; Восприятие: ночное зрение 120 футов; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+2 броня, +2 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 5 (1d10).

Стойкость +2, Реакция +2, Воля -1; +2 против очарования.

Невосприимчивость: сон; УкМ: 7.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рапира +2 (1d6 / 18-20).

Дистанционная: ручной арбалет +3 (1d4 / 19-20 и яд).

Псевдозаклинания (УЗ 1):

1 / день — пляшущие огоньки, тьма, фейское сияние.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 15, Вын: 10, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +1; ЗБМ: 13.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +2, Скрытность +2; Модификаторы народа: +2 к Вниманию.

Языки: подземный, эльфийский.

ОС: специалист по ядам.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: подземелья (пещеры).

Численность: пара, отряд (3-4), патруль (5-8) или взвод (10-40).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, лёгкий стальной щит, рапира, ручной арбалет с 20 болтами, яд дроу [2 дозы], 3d6 зм, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Специалист по ядам (Экс): Дроу умеют обращаться с ядами и не могут случайно отравить себя. Они предпочитают особый токсин, вызывающий потерю сознания, — это позволяет захватывать рабов без особых усилий.

Яд дроу — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / минута до 2 минут; Первичное действие: потеря сознания на 1 минуту; Вторичное действие: потеря сознания на 2d4 часа; Лечение: 1 испытание.

Хоть дроу и состоят с эльфами в родстве, их в лучшем случае можно считать злыми и подлыми дальними родственниками. Эти хитрые существа, иногда называемые тёмными эльфами, обитают в пещерах и тоннелях глубоко под землёй, где правят огромными городами при помощи силы и страха. Дроу поклоняются демонам и порабощают большинство встреченных народов, поэтому мало кого из подземных обитателей боятся и ненавидят так же сильно, как их.

Дроу ниже и стройнее обычных эльфов, но в остальном их телосложение мало отличается. У дроу тёмная кожа, чей цвет варьируется от чёрного до дымчато-лилового. У большинства дроу белые или серебристые волосы, а глаза белые или красные, хотя встречаются и другие цвета.

Общество дроу управляется высокорожденными, а они, в свою очередь, находятся под пятой жестоких и опасных матриархов, которые постоянно плетут интриги и стараются уничтожить соперников как в других благородных домах, так и в собственной семье. Большая часть дроу — обычные солдаты и горожане (их параметры и представлены выше), но высокорожденные более сильны и опасны и подробно описаны на следующей странице.

В бою дроу абсолютно беспощадны и сражаются без налёта на честь и жалость. Они предпочитают нападать из засады или заманить противника в место, где будут иметь явное преимущество. Если что-то пойдёт не так, дроу немедленно сбегут, оставив рабов и приспешников прикрывать отступление.

ПЕРСОНАЖИ-ДРОУ

Дроу используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Дроу присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, +2 Харизма, -2 Выносливость: дроу подвижны и хитры.

Средний размер: дроу — существа среднего размера и не получают ни бонусов, ни штрафов.

Нормальная скорость: базовая скорость дроу — 30 футов.

Ночное зрение: дроу могут видеть в темноте на расстоянии до 120 футов.

Невосприимчивость дроу: дроу невосприимчивы к эффектам магического сна и получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний школы очарования.

Острые чувства: дроу получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

Устойчивость к магии: дроу обладают УкМ, равной числу их уровней в классах + 6.

Псевдозаклинания: дроу могут по разу в день сотворить псевдозаклинания *пляшущие огоньки*, *тьма* и *фейское сияние*. УЗ для них равен уровню персонажа.

Световая слепота: кратковременный яркий свет ослепляет дроу на 1 раунд, в последующих раундах на ярком свете дроу становится растерянным до тех пор, пока не покинет ярко освещённую область.

Специалист по ядам: см. «Особые способности» выше.

Оружие дроу: дроу умеют обращаться с ручным арбалетом, рапирой и коротким мечом.

Языки: дроу начинают игру со знанием эльфийского и подземного языков. Дроу с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: акван, акло, всеобщий, гномий, гоблинский, демонический, драконий, язык жестов дроу.

ВЫСОКОРОЖДЕННЫЕ ДРОУ

Примерно один из 20 дроу рождается с особым даром, но подавляющее большинство этих исключительных дроу — женщины, что объясняет матриархат в их обществе. Рождение

исключительных дроу можно спланировать, и это поощряется среди правящей верхушки — чаще всего высокорожденный дроу рождается у высокорожденной матери. Интересен тот факт, что вероятность рождения особенного ребёнка никак не зависит от отца. Обычные дети, рождённые в семьях высокорожденных, как правило, приносятся в жертву одному из многочисленных демонических богов, которым поклоняются дроу. У обычных родителей редко рождается особый ребёнок, но если это происходит, он зачастую убивает своих родителей или семью до своего совершеннолетия, стараясь скрыть правду о своём происхождении, чтобы облегчить процесс вхождения в один из благородных домов. Высокорождённые дроу гораздо могущественнее большинства своих сородичей и поэтому быстро приходят к власти в своём доме. Продвижение в иерархии благородного дома обычно достигается различными комбинациями убийств, обольщения и предательства, отчего власть имущие зачастую подозрительны сверх меры.

ПЕРСОНАЖИ — ВЫСОКОРОЖДЕННЫЕ ДРОУ

Высокорожденные дроу используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. КО высокорожденного дроу равен его уровню в классах. Все высокорожденные дроу обладают обычными особенностями дроу, перечисленными выше, а также следующими:

+4 Ловкость, +2 Интеллект, +2 Мудрость, +2 Харизма, -2 Выносливость: высокорожденные дроу крайне ловки, наблюдательны и величественны. Эти модификаторы значений характеристик заменяют модификаторы обычных дроу.

Устойчивость к магии: высокорожденные дроу обладают УкМ, равной числу их уровней в классах + 11.

Псевдозаклинания: высокорожденные дроу могут неограниченно творить псевдозаклинания *крошечная тьма*, *левитация*, *плавное падение*, *пляшущие огоньки*, *фейское сияние*, а также *обнаружение магии* в качестве постоянного псевдозаклинания. Они могут по разу в день сотворить *внушение*, *милость божества* и *рассеивание магии*. В некоторых случаях набор псевдозаклинаний высокорожденного дроу может отличаться, но их круг остаётся неизменным. УЗ для них равен уровню персонажа.

ВЫСОКОРОЖДЕННЫЙ ДРОУ КОЗ

Опыт 800

Женщина, высокорожденный дроу, жрец 3.

Хаотичный злой средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 120 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 18 [+6 броня, +3 Лвк, +2 щит].

ПЗ: 20 (3д8+3).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +6; +2 против очарования.

Невосприимчивость: сон; УкМ: 14.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в доспехах).

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +4 (1д6+1 / 18–20).

Дистанционная: ручной арбалет +5 (1д4 / 19–20 и яд).

Особые атаки: божественная сила (4 / день, негативная энергия, 2д6, СЛ 12), кровопускание (6 / день), прикосновение хаоса (6 / день).

Псевдозаклинания (УЗ 3):

Постоянные — обнаружение магии.

Неограниченно — крошечная тьма, левитация, плавное падение, пляшущие огоньки, фейское сияние.

1 / день — внушение (СЛ 14), милость божества, рассеивание магии.

Подготовленные заклинания (УЗ 3):

2 — паралич (гуманоид) (СЛ 15), погребальный звон^{сф} (СЛ 15), тишина (СЛ 15).

1 — благословение, защита от принципиальности^{сф}, исцеление лёгких ранений, устрашение (СЛ 14).

0 — кровотечение (СЛ 13), обнаружение ядов, сопротивляемость, чтение магических текстов.

^{сф} заклинание сферы

Сферы: Смерти, Хаоса.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 17, Хар: 12.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 16.

Черты: Проводящий удар, Фехтование.

Навыки: Знание (религия) +6, Колдовство +6.

Проницательность +9; Модификаторы народа: +2 к Вниманию.

Языки: подземный, эльфийский.

ОС: специалист по ядам.

Снаряжение: искусно сделанный

нагрудник, тяжёлый стальной щит,

искусно сделанная рапира,

яд дроу (4),

зелье невидимости, свиток

рассеивания

магии, жезл

исцеления

лёгких ранений

(УЗ 1, 20 зарядов),

400 зм.



ДУХ

Это существо выглядит как тёмная полупрозрачная фигура с двумя мерцающими огоньками вместо глаз.

ДУХ

КО 5



Опыт 1600

Принципиальная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, чутьё на жизнь;

Внимание +10.

Аура: противоестественная аура (30 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 18, враспloh 15 (+3 Лвк, +5 отражение).

ПЗ: 47 (5d8+25).

Стойкость +6, Реакция +4, Воля +6.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2;

Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: светобоязнь.

АТАКА

Скорость: полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +6 (1d6 урона негативной энергией и потеря 1d6 Выносливости).

Особые атаки: создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 16, Вын: —, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 21.

БМА: +3; МБМ: +6; ЗБМ: 21.

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +10, Дипломатия +10, Запугивание +13, Знание (планы) +7, Полёт +7, Проницательность +10, Скрытность +11.

Языки: всеобщий, дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, несколько (3–6) или стая (7–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Потеря Выносливости (Св): каждый раз, когда дух успешно проводит атаку касанием в ближнем бою, противник теряет 1d6 Выносливости, если провалит испытание Стойкости со СЛ 17. Каждая успешная атака касанием добавляет духу 5 временных ПЗ. СЛ испытания зависит от Харизмы духа.

Противоестественная аура (Св): животные по собственной воле не будут подходить к духу ближе чем на 30 футов, если хозяин успешно не пройдёт проверку Верховой езды, Дрессировки или понимания животных со СЛ 25.

Светобоязнь (Экс): солнечный свет ошеломляет духа и лишает его возможности атаковать.

Создание отродья (Св): гуманоидные существа, убитые духом,

через 1d4 раунда сами становятся духами. Созданные отродья слабее обычных духов: они получают штраф –2 ко всем проверкам и броскам d20, –2 ПЗ за каждую КЗ и вызывают бесплотным касанием потерю только 1d2 Выносливости. Отродья находятся под полным контролем создавшего их духа до момента его смерти, после чего теряют все штрафы, становясь полноценными духами и обретая свободу воли. Отродья не сохраняют способностей, которыми владели при жизни.

Чутьё на жизнь (Св): дух замечает всех живых существ в пределах 60 футов и определяет их местоположение так же, как если бы обладал способностью слепозрение.

Духи — нежить, порождения зла и тьмы, позабывшие прошлую жизнь и потому ненавидящие свет и всё живое.

ЖУТКИЙ ДУХ

Дух, просуществовавший достаточно долго и сгубивший достаточно жизней, преобразуется, становясь жутким духом. Он увеличивается в размерах и становится сильнее: его атака касанием наносит 2d6 урона негативной энергией и вызывает потерю 1d8 Выносливости. Вы можете создать жуткого духа, применив к вышеприведённым параметрам шаблоны «усиленный» и «великанский», или просто сделать обычного духа крупным и увеличить его КЗ до 16 (изменив все сопутствующие параметры).



Иллюстратор: Imaginar Friends

ДУШИТЕЛЬ

Руки этой сгорбленной твари крайне гибки и похожи на щупальца. На них по пять широких шипастых когтей.

ДУШИТЕЛЬ

КО 2



Опыт 600

Хаотичная злая небольшая абберрация.

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 15 [+4 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер].

ПЗ: 16 (3d8+3).

Стойкость +2, Реакция +3, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: 2 щупальца +6 (1d4+3 и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: захват (крупный или менее размер), сдавливание (1d4+3), удушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 4, Мдр: 13, Хар: 7.

БМА: +2; МБМ: +4 (+8 при захвате); ЗБМ: 16.

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Лазание +16, Скрытность +13.

Языки: подземный.

ОС: проворство.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или выводок (3–8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Проворство (Св): душители неестественно быстро движутся.

В каждом раунде они могут совершить дополнительное сопутствующее действие во время своего хода.

Удушение (Экс): душители способны безошибочно вцепляться жертве в горло. Существо, взятое душителем в захват, не может говорить или творить заклинания с словесными компонентами.

Душители — хищники, часто обитающие в подземных развалинах или среди теней подле безымянных пещерных поселений, где они таятся во тьме, хватая проходящих мимо жертв длинными гибкими руками. Они редко нападают на группы существ, предпочитая следовать за ними и выискивая возможность отделить одного из более слабых и наброситься на него.

Ноги душителей такие же гибкие, как и их руки, поэтому их походка выглядит крайне противоестественно и даже нелепо. Ростом душители не выше полуросликов, а весят они всего 35 фунтов, поэтому им не составляет никакого труда перемещаться по стенам и потолку и прятаться в тёмных уголках подземных перекрёстков, стен и лестничных проёмов. Душитель может попытаться схватить даже более

крупное существо, но всё-таки, как правило, предпочтёт одинокую жертву такого же или меньшего размера.

У душителей нет ни культуры, ни социума, поэтому они собираются вместе лишь во время брачных игр, впоследствии разбредаясь кто куда в поисках пищи. Они лишь немногим умнее зверей, но благодаря зачаткам интеллекта питают тягу к собиранию различных рукотворных предметов, поэтому в логове душителя (зачастую расположенном в труднодоступном месте) обычно можно обнаружить ценности вроде колец, брошей, застёжек и разнообразных монет, которые он собрал со своих жертв.

Эта тяга настолько сильна, что иногда душитель покидает свой подземный дом и отправляется на поверхность в поисках новых «блестяшек». В людских городах душители чувствуют себя почти как дома, пробираясь в тени узких переулков или скрываясь в канализационных туннелях, на заброшенных чердаках, в пустых бочках и прочих тесных, не привлекающих внимание местах. Днём они, как правило, отлёживаются в логове, выходя на поиски добычи, когда стемнеет. В городах они охотятся, притаившись на крышах и хватая добычу длинными руками, нападают на спящих людей, проникнув в их дом через дымоход, или даже постукивают по оконному стеклу, чтобы подманить добычу поближе.



ДЬЯВОЛЫ

Дьяволы — мастера развращения и осквернения чистоты, стремящиеся уничтожить добро и завлечь души смертных в глубины Преисподней. Асмодей, Князь тьмы, и его восемь архидьяволов объединяют под своими знамёнами наделённые смертоносной силой легионы Преисподней, которые охраняют и терзают грешные души со всей мультивселенной. Они не спускают глаз и с Материального плана, строя планы новых завоеваний.

Дьяволы — самые многочисленные из бестий, населяющих Преисподнюю, и поэтому их разновидности подробно описаны дьяволопоклонниками. Большинство имеют два имени: описательное, под которым бестии чаще всего упоминаются в сказаниях и простом обиходе, и тайное древнее обозначение, употребляемое слугами Преисподней и теми, кто желает вступить с ними в сделку.

Будущие дьяволы рождаются из самых испорченных смертных душ, которые за тысячелетия пыток и страданий теряют свою личность и воспоминания, становясь лемурами, отвратительными существами, воплощающими бездумное стремление ко злу. После столетий непрерывающихся пыток или после распоряжения могущественного дьявола эти ничтожные дьяволы возвышаются и становятся смертоносными бестиями, пережив болезненное превращение по приказу хозяев или прихоти одного из полуразумных кругов самой Преисподней. Хотя в основном владыки Преисподней используют превращение в высших и низших дьяволов как поощрение и наказание, некоторые дьяволы спонтанно рождаются из особо злых душ, долгое время находящихся в одном из кругов. Поэтому, несмотря на то, что все разновидности дьяволов обладают рядом узнаваемых особенностей и занимают своё особое место в адской иерархии, вид дьявола не всегда соответствует времени, проведённому им в Преисподней, и его положению в обществе. Легионы Асмодея уважают способности и опыт, поэтому особенно умелый низший дьявол может быть приставлен руководить новорождёнными дьяволами более могущественного вида.

Дьяволы населяют все девять кругов Преисподней, но некоторые бестии чаще встречаются на одних кругах и реже — на других, что связано с возложенными на них обязанностями или верностью одному из архидьяволов. Обычно каждый вид дьяволов специализируется на определённом виде греха или искушения, но и тут Преисподняя проявляет гибкость в отношении талантов, если таковые выявляются. Так, особенно наблюдательный хаматула может оказаться во Флегетоне и пополнить ряды костяных дьяволов-инквизиторов, а закалённый в боях барбазу может служить на Нессусе вместе с исчадиями ада.

Помимо кругов Преисподней, дьяволы часто посещают Материальный план, будучи призванными злыми заклинателями. Дьяволы любят заключать разного рода сделки и служить смертным, чтобы обеспечить им вечные муки в посмертии, безукоризненно выполняя все условия соглашения,

НЕКОТОРЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ДЬЯВОЛЫ

В глубинах Преисподней плетут интриги её бесчисленные владыки. Ниже приведён список самых известных дьяволопоклонникам существ.

Астарот, Принц обвинителей
Вельзевул, Повелитель мух
Гласеа-Лаболас, Начинаящий кровопролитие
Диспатер, Первый король
Заган, Златокровый
Ксафан, Поджигающий небо
Молох, Генерал Преисподней
Нахема, Гадающая вдова
Оробас, Сказитель истин
Рубиканте, Багровеющий

но служа прежде всего Преисподней. Даже ничтожные дьяволы могут отправиться на Материальный план, чтобы заполучить души смертных, умело обходя условия договора для достижения собственных целей и продолжая воплощать в жизнь неизъяснимые планы архидьяволов.

РАНГИ ДЬЯВОЛОВ

Дьяволопоклонники зачастую упоминают ранги Преисподней, которые позволяют отличить рядовых дьяволов от командиров адских полчищ. Для большинства смертных эти различия мало что значат, ведь дьявол в любом своём воплощении — смертоносный противник, но всякий, кто общается с обитателями Преисподней, должен знать об иерархии и различиях между рангами дьяволов, ведь от этого напрямую зависит его жизнь. Положение в дьявольском обществе зависит не только от грубой силы — несколько видов бестий хитроумны и потому занимают более высокую ступень, нежели их более сильные собратья. Положение дьявола не означает, что он может беспрекословно повелевать всеми бестиями более низкого ранга, но даёт представление о том, кем он может командовать, а кому должен подчиняться.

Преисподней правит Асмодей, но его заботы гораздо более масштабны и сложны, поэтому он делегирует решение текущих проблем восьми своим архидьяволам и их легионам герцогов Преисподней. На следующих ступенях в иерархии стоят непосредственно виды дьяволов: от властных и зловещих исчадий ада до презренных бесформенных лемуров.

ИЕРАРХИЯ ПРЕИСПОДНЕЙ

Ниже приведена базовая иерархия самых известных обитателей Преисподней, от слабейших дьяволов до владык.

Ничтожные дьяволы: бесы, лемуры.

Низшие дьяволы: бородатые дьяволы (барбазу), эринии, шипастые дьяволы (хаматулы), костяные дьяволы (осилулы).

Высшие дьяволы: рогатые дьяволы (корнугоны), ледяные дьяволы (гелугоны), исчадия ада.

Владыки Преисподней: герцоги Преисподней, архидьяволы, Асмодей.

ДЬЯВОЛ, БЕС

За спиной этой краснокожей бестии хлопают два кожистых крыла и покачивается скорпионий хвост.

БЕС

КО 2



Опыт 600

Принципиальное злое маленькое потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иници.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), темновидение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 16, врасплох 13 (+1 естественная броня, +3 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 16 (3d10); быстрое исцеление 2.

Стойкость +1, Реакция +6, Воля +4.

СУ: 5/добро или серебро; Невосприимчивость: огонь, яд;

Устойчивость: кислота 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: жало +8 (1d4 и яд).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Постоянные — обнаружение магии, определение мировоззрения (добро).

Неограниченно — невидимость (только на себя).

1 / день — внушение (СЛ 15), предвидение.

1 / неделя — божественное откровение (6 вопросов, УЗ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 10, Инт: 13, Мдр: 12, Хар: 14.

БМА: +3; МБМ: +4; ЗБМ: 15.

Черты: Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +9, Блеф +8, Внимание +7,

Знание (магия) +7, Знание (планы) +7, Колдовство +7, Полёт +21.

Языки: всеобщий, дьявольский.

ОС: смена формы (ворон, гигантский паук, кабан или крыса, облик зверя I).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара или стая (3–10).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13;

Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Лвк;

Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости беса и включает бонус +2 (народ).

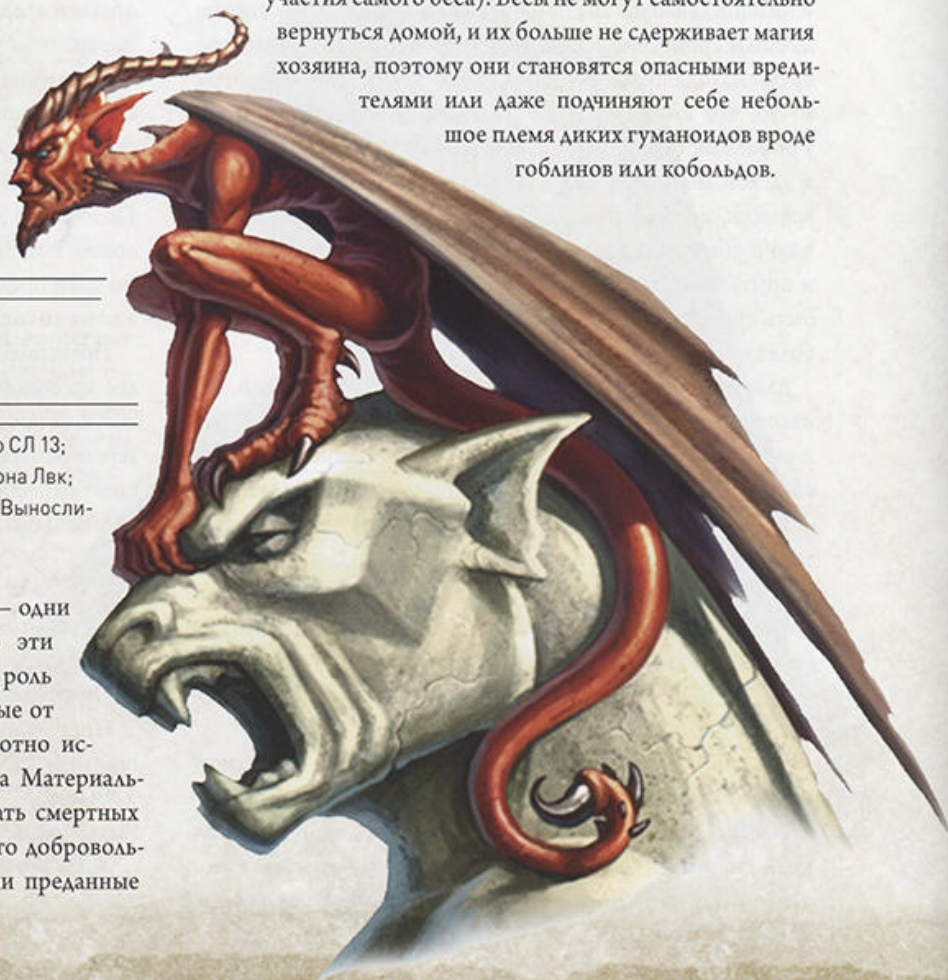
Бесы, рождённые в глубинах Преисподней, — одни из ничтожнейших истинных дьяволов, но эти злобные мелкие интриганы играют важную роль в разращении душ смертных. Освобождённые от тягот служения в адских легионах, бесы охотно используют каждую возможность оказаться на Материальном плане и медленно, но верно подтачивать смертных ко всё более мерзостным деяниям. Бесы часто добровольно служат заклинателям как фамильяры: они преданные

и исполнительные слуги, часто помогающие своим хозяевам советами и поистине дьявольской проницательностью. На самом же деле задача беса — отправлять души в Преисподнюю, поэтому он делает всё возможное, чтобы душа его хозяина (и все души, которые удастся прихватить) после смерти оказалась в пекле.

Бесы разительно отличаются друг от друга, принимая множество разных форм, сочетающих в себе звериные и гротескные образы, но большинство имеет облик краснокожих крылатых гуманоидов с округлыми формами. Рост такого беса — 2 фута, размах крыльев — 3 фута, а вес — 10 фунтов.

Один из тысячи бесов обладает способностью телепатически общаться с существами в радиусе 50 футов и может превращаться в небольшое или маленькое животное (аналогично заклинанию *облик зверя II*). Такие бесы-советники высоко ценятся могущественными дьяволами, которые отправляют их прислуживать своим наиболее ценным приспешникам или обращать великих смертных во зло. Бесо-советника можно призвать при помощи черты Улучшенный фамильяр, но это может сделать лишь заклинатель 8 уровня или выше. Дьяволопоклонники рассказывают и о других особых разновидностях бесов, но если такие существа и есть на самом деле, они встречаются крайне редко.

В отличие от прочих дьяволов, бесы на Материальном плане зачастую остаются в одиночестве и обретают свободу, обычно после того, как были вызваны в качестве фамильяра и их хозяин умер (обычно не без опосредованного участия самого беса). Бесы не могут самостоятельно вернуться домой, и их больше не сдерживает магия хозяина, поэтому они становятся опасными вредителями или даже подчиняют себе небольшое племя диких гуманоидов вроде гоблинов или кобольдов.



ДЬЯВОЛ, БОРОДАТЫЙ

Этот яростный дьявол ловко размахивает ужасной иззубренной глефой. Под его зубастой пастью извивается и подергивается жуткого вида борода.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ (БАРБАЗУ)

КО 5



Опыт 1600

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 12, врасплох 17 (+7 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 57 (6d10+24).

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +3.

СУ: 5/добро или серебро; Невосприимчивость: огонь, яд;

Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 16.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: глефа +11/+6 (1d10+6 и жуткая рана) или 2 удара когтями +10 (1d6+4).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для глефы).

Особые атаки: борода.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

1 / день — призыв (3 круг, 1 бородастый дьявол или 6 лемунов с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 19, Инт: 6, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +10; ЗБМ: 22.

Черты: Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (глефа), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +10, Запугивание +7, Лазание +13, Проницательность +6, Скрытность +11.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара, отряд (3–10) или взвод (10–40).

Сокровища: обычные (глефа, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Борода (Экс): если бородастому дьяволу удалось попасть по одному противнику обоими ударами когтями, он атакует этого противника своей грязной шипастой бородой. Противник получает 1d8+2 урона и должен пройти испытание Стойкости со СЛ 17 или заразиться дьявольским жаром. СЛ испытания зависит от Выносливости бородастого дьявола.

Дьявольский жар: болезнь — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 17; Скрытый период: 1d4 дня; Частота:

1 / день; Действие: 1d4 урона Силе; Лечение: 3 испытания подряд.

Жуткая рана (Св): бородастый дьявол способен наносить глефой рваные раны, причиняющие 2 пункта урона от кровотечения, которое сложно остановить: успешная проверка Лечения со СЛ 17 прекращает получение урона.

Заклинатель при любой попытке исцелить существо, которому нанесли жуткую рану, должен пройти проверку УЗ со СЛ 16, или заклинание не сработывает. При успехе магия действует как обычно и останавливает кровотечение. Жуткие раны, наносимые дьяволом, — сверхъестественная способность самого существа, а не его оружия.

Бородастые дьяволы, или барбазу, — элитные воины легионов Преисподней. Они сражаются во имя своих владык и повелевают ордами безмозглых проклятых, направляя их в бой. Они собираются в чертогах третьего круга Преисподней, Эребуса, чтобы совершенствовать владение глефой, но неизбежно возвращаются на Авернус, первый круг, чтобы служить ужасающему владыке Барбатосу.

Барбазу любят атаковать противников глефой с разбега и стараются держать дистанцию в 10 футов, чтобы воспользоваться преимуществом длинного древка. При встрече с противником с большей дальностью поражения (или иным образом противодействующим излюбленной тактике дьявола) барбазу отбрасывает глефу в сторону и сближается с противником, чтобы атаковать его когтями и бородой.

Полный рост барбазу составляет более 6 футов (но, приняв боевую стойку, они пригибаются и оттого кажутся ниже), а вес достигает более 200 фунтов.



Иллюстрация: Тимур Урман

ДЬЯВОЛ, ИСЧАДИЕ АДА

Пара гигантских опалённых крыльев и горящие, словно угли, глаза делают этого внушительного дьявола воистину ужасающим.

ИСЧАДИЕ АДА

КО 20



Опыт 307200

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +13; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +33.

Аура: ужас (20 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 18, враспloh 29 (+20 естественная броня, +9 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 350 (20d10+240); регенерация 5 (доброе оружие, заклинания с дескриптором «добро»).

Стойкость +24, Реакция +21, Воля +18.

СУ: 15/добро и серебро; Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 31.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +32 (2d8+13), 2 удара крыльями +30 (2d6+6), укусы +32 (4d6+13, яд и болезнь), удар хвостом +30 (2d8+6 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов, Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: сдавливание 2d8+19, сотворение дьяволов.

Псевдозаклинания (УЗ 18):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), высшее рассеивание магии, высшее тайновидение (СЛ 25), ловушка для души (СЛ 26), магический круг против добра, массовый паралич (чудовище) (СЛ 27), невидимость, нечестивая аура (СЛ 26), огненная стена, огненный шар (СЛ 21), опаляющий луч, святотатство (СЛ 25), слово силы: шок, создание нежити, устойчивый образ (СЛ 23).

3 / день — быстрый огненный шар (СЛ 21).

1 / день — метеориты, призыв (9 круг, 1 любой дьявол с КО 19 или ниже с шансом 100%).

1 / год — желание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 37, Лвк: 29, Вын: 35, Инт: 26, Мдр: 30, Хар: 26.

БМА: +20; МБМ: +34 (+38 при захвате); ЗБМ: 53.

Черты: Бойня, Бойня+, Быстрое псевдозаклинание (огненный шар), Жестокий удар, Жестокий удар+, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +31, Внимание +33, Выживание +22, Дипломатия +31, Запугивание +31, Знание (магия) +28, Знание (планы) +31, Знание (религия) +31, Использование магических устройств +28, Колдовство +31, Маскировка +27, Оценка +17, Полёт +30, Проницательность +33, Скрытность +28.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара или совет (3–9).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Дьявольский жар: укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 32; Скрытый период: немедленно; Частота:

1 / день; Действие: 1d4 урона Силе; Лечение: 3 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости исчадия ада.

Сотворение дьяволов (Св): три раза в день исчадие ада может потратить минуту, чтобы превратить находящихся неподалёку лемуров в других низших дьяволов. Количество лемуров, превращаемых исчадием ада, равно его суммарному КЗ. Превращаемые лемуры становятся низшими дьяволами (см. стр. 125) с суммарными КЗ по количеству использованных лемуров. Например, обычное исчадие ада имеет 20 КЗ, поэтому может превратить 20 лемуров в двух костяных дьяволов (10 КЗ у каждого), или трёх бородатых дьяволов (6 КЗ у каждого, 2 лемура остаются нетронутыми), или в любых других низших дьяволов, необязательно одинаковых. Превращаемые лемуры должны находиться не далее 50 футов от исчадия ада и на протяжении всей трансформации неподвижно стоят на месте. По прошествии минуты лемуры сливаются, принимая форму нового низшего дьявола, готового выполнять приказы исчадия ада.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 32; Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 1d6 урона Вын; Лечение: 3 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости исчадия ада.

Исчадия ада правят дьявольскими государствами, возглавляют армии Преисподней и состоят советниками у архидьяволов. Они являются великой и ужасной элитой Преисподней. Эти бестии сильны, практически непобедимы, невероятно умны и поэтому крайне независимы как в служении архидьяволам, так и в управлении адскими наделами и покорении миров смертных. Их огромные тела обладают крайне развитой мускулатурой и покрыты плотной чешуёй, способной отразить практически любую атаку.

Их пасть полна острых и длинных клыков, но за звероподобной внешностью скрыт коварный ум, практически не имеющий равных в Преисподней. Исчадия ада рождаются из корнугонов и гелугонов (которым архидьяволы и их герцоги лично даровали повышение) в глубинах Нессуса, девятого, глубочайшего круга Преисподней. Многие исчадия переселяются в более высокие круги и даже покидают Преисподнюю, чтобы вести в бой легионы дьяволов, но большинство остаётся в Нессусе, служа архидьяволам и герцогам или состоя в тёмных советах, преследующих неведомые цели. Исчадия ада ростом всегда выше 14 футов, весят более 1 000 фунтов и имеют размах крыльев более 20 футов.

Эти дьяволы повелевают огнём и предпочитают обитать в землях, объятых пламенем, поэтому в Преисподней чаще всего встречаются в Авернусе, Дисе, Малебольте, Нессусе и Флегетоне, где и строят свои пылающие храмы-цитадели. Исчадия ада фанатично одержимы железной дисциплиной и обеспечением дьявольского превосходства, поэтому, будучи предоставлены сами себе, собирают огромные армии, выискивая самых пропитанных скверной лемуров и превращая их в истинных бестий. Когда они решат, что собрали идеальную армию, они обращают свой взор на уязвимые демипланы и миры смертных, ища возможность получить славу завоевателей и расширить влияние Преисподней. Находясь в подчинении у архидьяволов

или других inferнальных полководцев, исчадия ада служат великой цели, беспрекословно подчиняясь избранному Асмодею в надежде когда-нибудь завоевать расположение Князя Тьмы или самой Преисподней. Они жёстко выполняют требования иерархии, но требуют и столь же жёсткого соблюдения правил. Если исчадие ада вдруг обнаружит, что служит хозяину, не соответствующему занимаемой должности, оно посчитает своим долгом свергнуть некомпетентного владыку. Вне зависимости от того, правят они или подчиняются, исчадия ада представляют собой воплощение безжалостных законов Преисподней, обеспечивающих процветание (или его подобие) лишь сильнейшим из дьяволов.

Только самые могущественные смертные заклинатели могут или осмеливаются призвать исчадие ада. Реакция дьяволов на подобные обращения быстрая и чёткая и выражается в безудержной ярости по поводу того, что какие-то жалкие создания попусту тратят время их бесконечной жизни. Заклинатели, неспособные выдержать жар дьявольской ярости, погибают, и их души обычно отправляются вместе с дьяволом в Преисподнюю. Те же, кто сумел сохранить контроль над высшим дьяволом, вызывают его неподдельный интерес. Исчадие ада может покорно служить смертному хозяину столетиями, но цель у него всегда одна: как можно сильнее осквернить душу смертного, обеспечить её полное грехопадение, чтобы в момент его неизбежной кончины забрать душу и создать из неё идеально испорченного лемура-слугу. Исчадия ада прекрасно осведомлены о своём бессмертии и достаточно умны, чтобы позволить себе удовольствие быть неимоверно терпеливыми и сдержанными, ведь, смотря на свою армию, исчадия ада видят лишь глупцов, которые когда-то считали себя их хозяевами.

ГЕРЦОГИ ПРЕИСПОДНЕЙ

Самые могущественные из исчадий ада являются своего рода владыками — они входят в особую касту политиков и лидеров, называющих себя герцогами Преисподней. Не все герцоги — исчадия ада, но их большинство. Обычно исчадие-герцог имеет несколько уровней в классе персонажа, шаблон «усиленный», а в ряде случаев — необычные псевдозаклинания или особые силы помимо тех, которыми обладает большинство исчадий ада. Ниже приведены три примера таких способностей, но они ни в коей мере не дают полного представления о тех необычных силах, которыми может распоряжаться герцог Преисподней.

Дыхание Преисподней (Св): исчадие ада получает губительное дыхание, которое может использовать один раз каждые 1d4 раунда. Дыхание представляет собой 60-футовый конус огня (10d10 огненного и 10d10 нечестивого урона, аналогично заклинанию *огненный столп*, успешно

пройденное испытание Реакции [СЛ 10 + ½ КЗ народа исчадия ада + его модификатор Выносливости] уменьшает этот урон вдвое).

Мастер магии (Св): герцог Преисподней получает дополнительные псевдозаклинания (суммарно 20 кругов заклинаний 1–4 круга, используемых неограниченно, и суммарно 20 кругов заклинаний 5–8 круга, используемых трижды в день).

Повелитель смерти (Св): умение исчадия-герцога управлять душами проклятых намного превосходит обычную способность сотворять дьяволов. Когда исчадие ада убивает гуманоида, оно может попытаться превратить душу убитого существа в привидение под своим контролем. Число привидений, которых исчадие может таким образом контролировать, равно его модификатору Харизмы.



ДЬЯВОЛ, КОСТЯНОЙ

Во внешнем виде этого костистого дьявола сочетаются самые отвратительные черты иссушенного трупа и насекомого-падальщика, а при движении он неестественно подбрасывается и пошатывается.

КОСТЯНОЙ ДЬЯВОЛ (ОСИЛУТ)

КО 9



Опыт 6400

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +9; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +19.

Аура: ужас (5 футов, СЛ 19, 1d6 раундов).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 14, врасплох 20 (+11 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 105 (10d10+50).

Стойкость +12, Реакция +12, Воля +7.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 20.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +14 (1d8+5), 2 удара когтями +14 (1d6+5), жало +14 (3d4+5 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), невидимость (только на себя), полноценный образ (СЛ 17), пространственный якорь, стена льда.

3 / день — быстрая невидимость (только на себя).

1 / день — призыв (4 круг, 1 костяной дьявол с шансом 35%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 21, Вын: 20, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 18.

БМА: +10; МБМ: +16; ЗБМ: 31.

Черты: Бдительность, Боевые рефлексы, Быстрое псевдозаклинание (невидимость), Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +17, Внимание +19, Дипломатия +17, Запугивание +17, Знание (планы) +16, Колдовство +16, Полёт +21, Проницательность +19, Скрытность +14.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–10).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 20; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d3 урона Силе; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости костяного дьявола.

Костяные дьяволы — инквизиторы и пыточных дел мастера, наслаждающиеся страданиями более слабых существ — смертных, душ и других бестий. Рождённые из древней ереси, клубящейся в питаемых рекой Стикс болотах Стигии, пятого круга Преисподней, осилуты следят за дьявольским порядком и исполнением воли архидьяволов.

Могучие бестии любят этих ужасающих садистов за их беспрекословное подчинение адским законам и повелениям хозяев, ведь осилуты с радостью донесут о неповиновении любого дьявола вне зависимости от его положения в иерархии и считают пытки своего рода искусством, которому себя и посвящают. Дьяволопоклонники многим рискуют, чтобы заключить с ними сделку: костяные дьяволы знают множество секретов, выпитых ими в кошмарных застенках известных ульев, служащих им пыточными камерами. Эти дьяволы любят находиться среди смертных, поскольку их таланты вкупе со служением злым заклинателям зачастую приносят свои плоды в виде ценных знаний, которые они способны веками удерживать в безупречной памяти, чтобы затем передать своим владыкам.

В бою осилут применяет быстрое псевдозаклинание *невидимость* после каждой атаки, чтобы сбить противника с толку. Многие осилуты вооружены искривлёнными и пугающими костяными приспособлениями, но это инструменты пыток и запугивания, малопригодные для настоящего боя.

Благодаря росту в 9 футов осилуты возвышаются над низшими дьяволами, хотя за счёт хвостов и ужасных, хоть и бесполезных, крыльев они кажутся ещё больше. Вес осилута — более 400 фунтов.



ДЬЯВОЛ, ЛЕДЯНОЙ

Это громадное насекомоподобное чудовище оценивающе смотрит на всех обледеневшими фасеточными глазами.

ЛЕДЯНОЙ ДЬЯВОЛ (ГЕЛУГОН)

КО 13



Опыт 25600

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +9; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +27.

Аура: ужас (10 футов, СЛ 22).

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 14, врасплох 27 (+18 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 161 (14d10+84); регенерация 5 (доброе оружие, заклинания с дескриптором «добро»).

Стойкость +15, Реакция +14, Воля +12.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: огонь, холод, яд; Устойчивость: кислота 10; УкМ: 24.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +1 ледяное копьё +21/+16/+11 (2d6+10 / ×3, 1d6 урона холодом и замедление), укус +14 (2d6+6), удар хвостом +14 (3d6+3 и замедление).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 13):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), конус холода (СЛ 20), ледяная буря, стена льда (СЛ 19), устойчивый образ (СЛ 20).

1 / день — призыв (4 круг, 2 костяных дьявола с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 21, Вын: 22, Инт: 25, Мдр: 22, Хар: 20.

БМА: +14; МБМ: +21; ББМ: 36.

Черты: Бдительность, Боевые рефлексy, Бойня, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (копье), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +22, Блеф +22, Внимание +27, Выживание +23, Дипломатия +22, Запугивание +19, Знание (планы) +24, Знание (три любых других) +21, Колдовство +21, Полёт +13, Проницательность +27, Скрытность +18.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, команда (2–3), совет (4–10) или контингент (1–3 ледяных дьявола, 2–6 рогатых дьяволов и 1–4 костяных дьявола).

Сокровища: обычные (+1 ледяное копьё, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Замедление (Св): попадание хвоста или копья гелугона несёт в себе леденящий холод. Противник должен успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 23 или замедлиться на 1d6 раундов (как от заклинания замедление). Это сверхъестественная способность самого дьявола, а не его оружия. СЛ испытания зависит от Выносливости гелугона.

Эти насекомоподобные дьяволы — одни из самых хитроумных и жестоких существ в легионах Асмодея, поэтому в армии Преисподней им отведена роль стратегов и организаторов. Считается, что у каждого ледяного дьявола — или гелугона, как его называют другие дьяволы, — в груди сокрыто украденное и превращённое в лёд сердце смертного, благодаря которому дьявол принимает решения без малейшей тени эмоций. Эти дьяволы рождаются в Коците, седьмом кругу Преисподней, но большинство из них перебирается в Кайну, восьмой круг, где поселяются в промёрзших стальных чертогах и строят планы по осквернению миров. Хотя среди прочих дьяволов они, пожалуй, выделяются своей жуткой и неестественной внешностью, мало кто пользуется большим уважением, чем гелугоны.

В бою они предпочитают оставаться за спинами приспешников, чтобы получить возможность оценить способности противника и определить его сильные и слабые стороны. Ледяной дьявол поддерживает союзников арсеналом псевдозаклинаний, не забывая следить, чтобы они не оказались в области их действия. Разумеется, при этом он руководствуется не состраданием, а холодной логикой: в битве солдаты продержатся дольше, не получая урон от союзников.

Рост гелугона — 12 футов, а вес — порядка 700 фунтов.



ДЬЯВОЛ, ЛЕМУР

В колыхающейся волне жира, медленно плывущей вперёд, виднеются полуоформленные конечности и текучее опухшее лицо.

ЛЕМУР

КО 1

Опыт 400

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иници.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 (+4 естественная броня).

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +0.

СУ: 5/добро или серебро; Невосприимчивость: огонь, эффекты, воздействующие на разум, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +2 (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 10, Вын: 12, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 5.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара, группа [3–5], стая [6–17] или толпа [10–40 или больше].

Сокровища: нет.

Лемуры — ничтожные дьяволы, появляющиеся из рядов проклятых душ в виде бесформенной массы дрожащей плоти. В этом создании остаётся толика былых воспоминаний или инстинктов, поэтому оно бессознательно меняет форму, становясь похожим на своих мучителей или одну из истязаемых ими душ. Внешность лемура карикатурна, бессмысленна и не несёт ни малейшего намёка на то, кем он был ранее: на телах некоторых из них видно множество искажённых лиц, а тела других покрыты язвами и опухольями. Лишь узловатые, машущие в разные стороны конечности функционируют как положено, но используются только для убийства пришельцев, оказавшихся поблизости. Передвигающиеся лемуры способны более-менее сохранять форму, имеют высоту более 4 футов и весят более 200 фунтов, но, переставая двигаться, они расплываются, превращаясь в кучи из бесформенных частей тела и расплывающейся плоти.

Пожалуй, лемуры являются одними из самых омерзительных существ в природе, но они занимают ключевую позицию в мироустройстве Преисподней. Когда после смерти душа смертного оказывается проклята — например, потому что он поклонялся дьяволам или провинился перед лицом своего божества, — она присоединяется к легионам страдающих душ, заполняющим пустоши Авернуса, первого круга Преисподней. Именно здесь начинаются мучения души: низшие дьяволы готовят её и другие души к долгому и опасному

путешествию в один из более глубоких кругов Преисподней — обычно на тот, где наказывают за совершенные души при жизни грехи, но бывает, что и просто в услужение к одному из дьяволов, которому нужны рабы. По достижении пункта назначения душу ожидают вечные страдания как от рук дьяволов и адских созданий, так и обусловленные природой самой Преисподней. Когда смертная душа медленно погружается в пучины безумия, она постепенно забывает предыдущую жизнь, деградирует и в конце концов превращается в создание, способное испытывать лишь страх и ненависть. После веков, проведённых в этом обличье, силы Преисподней либо полностью разрушают душу, либо, в случае самых скверных душ, превращают их в лемуров — безмозглую массу дьявольской плоти и грязи, из которой впоследствии создаются новые дьяволы. Эти отталкивающие существа собираются в огромные толпы, состоящие из многих тысяч особей и напоминающие колыхающиеся озёра плоти. Высшие дьяволы выявляют самых нечестивых из этих бестий и, путём пыток или применяя силы самой Преисподней, превращают их в истинных дьяволов, готовых покорно служить в легионах проклятых.



ДЬЯВОЛ, РОГАТЫЙ

Этот крылатый дьявол злое ухмыляется, покачивая увенчанной смертоносными рогами головой. Его кожа покрыта шипами, а в руках он держит жуткого вида шипастую цепь.

РОГАТЫЙ ДЬЯВОЛ (КОРНУГОН)

КО 16



Опыт 76800

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +24.

Аура: ужас [5 футов, СЛ 23].

ЗАЩИТА

КБ: 35, касание 17, врасплох 27 (+18 естественная броня, +8 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 217 (15д10+135); регенерация 5 (доброе оружие, заклинания с дескриптором «добро»).

Стойкость +18, Реакция +17, Воля +13.

СУ: 10/добро и серебро; Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 27.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: +1 нечестивая шипастая цепь +26/+21/+16 (2д6+11 и шок), укус +22 (2д8+5), удар хвостом +22 (2д6+5 и жуткая рана) или 2 удара когтями +24 (2д6+10), укус +24 (2д8+10), удар хвостом +22 (2д6+5 и жуткая рана).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 16):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), магический круг против добра, рассеивание добра (СЛ 21), рассеивание хаоса (СЛ 21), устойчивый образ (СЛ 21).

3 / день — огненный шар (СЛ 19), удар молнии (СЛ 19).

1 / день — призыв (6 круг, 3 шипастых дьявола с шансом 35%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 27, Вын: 28, Инт: 14, Мдр: 22, Хар: 23.

БМА: +15; МБМ: +26; ЗБМ: 44.

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Мультиатака, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Уверенное владение оружием (шипастая цепь).

Навыки: Блеф +24, Внимание +24, Дипломатия +21, Запугивание +24, Знание (планы) +20, Колдовство +20, Полёт +15, Проницательность +21, Скрытность +22.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–10).

Сокровища: обычные (+1 нечестивая шипастая цепь, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жуткая рана (Св): удар хвостом наносит рваные раны, причиняющие 2д6 урона от кровотечения, которое сложно остановить: успешная проверка Лечения со СЛ 26 прекращает получение урона. Заклинатель при любой попытке исцелить

существо, которому нанесли жуткую рану, должен пройти проверку УЗ со СЛ 26, или заклинание не срабатывает. При успехе магия действует как обычно и останавливает кровотечение.

Шок (Св): когда рогатый дьявол попадает, атакуя шипастой цепью, его противник должен пройти испытание Стойкости со СЛ 27 и в случае провала оказывается в шоке на 1д4 раунда. Эта способность присуща рогатому дьяволу, а не шипастой цепи. СЛ испытания зависит от Силы корнугона.

Рогатые дьяволы по праву считаются смертоносными воинами и способными полководцами. Они распространяют скверну всюду, где появляются. Эти высшие дьяволы проходят через пекло, изменяясь вновь и вновь, чтобы в результате стать одними из самых смертоносных, безжалостных и дисциплинированных воинов в мультивселенной. Рядовых представителей этих дьяволов называют корнугонами, а самых величайших рогатых дьяволов — мэлббраншами.

Рогатый дьявол имеет внушительный рост — 9 футов, размах его крыльев — 14 футов, а вес — 700 фунтов.



ДЬЯВОЛ, ШИПАСТЫЙ

Острые и длинные шипы покрывают всё тело этого дьявола, начиная от длинного хвоста и заканчивая клыкастой мордой, на которой особенно выделяются два горящих глаза.

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ (ХАМАТУЛА)

КО 11



Опыт 12800

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 16, врасплох 20 (+10 естественная броня, +6 Лвк). ПЗ: 138 (12d10+72).

Стойкость +14, Реакция +14, Воля +8.

Защитные способности: шипастая шкура; СУ: 10/добро; Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 22.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +18 (2d8+6 / 19–20, ужас и захват).

Особые атаки: ужас, прокол 3d8+9.

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), опаляющий луч (только 2 луча), паралич (гуманоид) (СЛ 17), пиротехника (СЛ 16), полноценный образ (СЛ 17), сотворить пламя.

1 / день — десница закона (СЛ 18), нечестивая погибель (СЛ 18), призыв (4 круг, 1 шипастый дьявол с шансом 35%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 23, Вын: 22, Инт: 12, Мдр: 15, Хар: 18.

БМА: +12; МБМ: +18 (+22 при захвате); ЗБМ: 34.

Черты: Бдительность, Боевые рефлексy, Бойня, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Акробатика +15, Внимание +21, Выживание +14, Дипломатия +13, Запугивание +19, Знание (планы) +16, Колдовство +12, Проницательность +21, Скрытность +13.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, пара, команда (3–5) или отряд (6–11).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): при успешном ударе когтями хаматула может брать в захват существ среднего или меньшего размера.

Прокол (Экс): шипы дьявола наносят 3d8+9 колющего урона схваченному противнику при успешной проверке захвата.

Ужас (Св): когда хаматула наносит цели урон своими когтями, она подвергается действию ужаса и должна пройти испытание Воли со СЛ 20 или стать напуганной на 1d4 раунда. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы шипастого дьявола.

Шипастая шкура (Св): любое существо, успешно атаковавшее этого дьявола естественным оружием, безоружным ударом или оружием ближнего боя (кроме длинного), получает 1d8+6 колющего урона, поранившись о шипы.

Шипастые дьяволы, которых дьяволопоклонники называют хаматулами, служат хранителями сокровищниц Преисподней, тюремщиками, надзирающими над темнейшими душами и пытками проклятых, и стражами, следящими, чтобы планы высших дьяволов воплощались в жизнь. Хаматула — настоящее ходячее оружие, порождённое пламенем Преисподней, и для него нет ничего прекрасней, чем ощущать тёплую кровь врагов на шипах, поэтому он бросается в бой при любой возможности.

Хаматулы любят всё собирать и систематизировать. Они зачастую призываются жадными магами: эти дьяволы часто знают, где сокрыты богатства, а иногда даже имеют при себе сокровища из хранилищ Преисподней. Когда хаматулы предоставлены сами себе, они часто украшают свои жилища телами жертв, прикалывая их к окровавленным стенам, как бабочек. Большинство шипастых дьяволов имеют рост от 7 футов и весят 300 фунтов, хотя и кажутся гораздо больше из-за постоянно растущих и изменяющихся шипов, которыми усеяны их худые мускулистые тела.



ДЬЯВОЛ, ЭРИНИЯ

Видимо, что-то ужасное случилось с этой ангелоподобной воительницей. Взмахи её чёрных крыльев взрезают воздух, а безжалостный взор блуждает в поисках цели.

ЭРИНИЯ

КО 8



Опыт 4800

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов, темновидение; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 16 (+6 естественная броня, +6 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 94 (9d10+45).

Стойкость +11, Реакция +12, Воля +7.

СУ: 5/добро; Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; УкМ: 19.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +1 длинный меч +15/+10 (1d8+8 / 19–20).

Дистанционная: +1 огненный композитный длинный лук +14/+14/+9 (1d8+6 / ×3 и 1d6 урона огнём) или верёвка +15 (атака касанием, опутывание).

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — истинное зрение.

Неограниченно — высшая

телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов пред-

метов), малый образ (СЛ 17),

нечестивая погибель (СЛ 19),

ужас (одна цель, СЛ 19)

1 / день — призыв (3 круг, 2 бородатых дьявола с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 23, Вын: 21, Инт: 14,

Мдр: 18, Хар: 21.

БМА: +9; МБМ: +14; ЗБМ: 31.

Черты: Боевые рефлексы, Быстрый выстрел, Выстрел на бегу, Подвижность^А, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Уворот^А.

Навыки: Акробатика +18,

Блеф +17, Внимание +16, Дипломатия +14, Запугивание +17, Знание (планы) +8, Знание (религия) +8, Изворотливость +12, Полёт +19, Проницательность +10, Скрытность +15.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка или трио.

Сокровища: утроенные (+1 длинный меч, +1 огненный композитный длинный лук [рейтинг силы +5], верёвка).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Опутывание (Св): каждая эриния имеет при себе 50-футовую верёвку, которой может опутать противника любого размера (аналогично заклинанию оживить верёвку, УЗ 16, СЛ 20). Эриния может метнуть верёвку на 30 футов без штрафов за дистанцию. Свойствами верёвки не может пользоваться никто, кроме её создательницы. СЛ испытания зависит от Ловкости эринии.

Дьяволы, называемые эриниями, имеют и множество других имён — падшие, пепельнокрылые, фурии — и в своём стремлении к осуществлению мести и кровавой расплаты представляют собой злую насмешку над ангелами. Эриний часто видят на утыканных лезвиями карнизах Диса — второго, самого густонаселённого круга Преисподней, где эти крылатые палачи выжидают возможности взмыть навстречу битве, причём им абсолютно неважно, будут ли они отражать наступление врага, выполнять капризы своих владык или ринутся в бой по велению смертных магов. Все эринии плетут живые верёвки из собственных волос и используют их в бою, чтобы поднять противника ввысь, перечислить все его прегрешения и, вдоволь наиздевавшись, сбросить с огромной высоты.

Внешне эринии похожи на мрачных красивых ангелов, чья чувственность лишь подчёркивается шрамами и ушибами. Несмотря на красоту, эринии — не соблазнительницы, а мучительницы. Они слишком нетерпеливы и прямолинейны и поэтому не способны играть на чувствах и эмоциях, а любые проблемы предпочитают решать при помощи насилия. Зачастую эриния специально оттягивает момент убийства врага, чтобы подольше наслаждаться его страданиями.

Единственным способом избежать столь пристального и мучительного внимания эринии является смерть. Самые могущественные из этих дьяволов могут при помощи магии поддерживать жизнь жертвы, чтобы продлить её муки. Говорят, что некоторые эринии обладают умениями, позволяющими пытать жертву даже после смерти.

Рост эринии обычно чуть менее 6 футов, а вес, несмотря на большие крылья с размахом 10 футов, около 140 фунтов.



ЕДИНОРОГ

Это великолепное создание выглядит как белоснежная лошадь с козлиной бородкой и длинным рогом цвета слоновой кости, растущим из лба.

ЕДИНОРОГ

КО 3



Опыт 800

Хаотичный добрый крупный волшебный зверь.

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

Аура: магический круг против зла.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 12 (+3 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер); +2 (отражение) против зла.

ПЗ: 34 (4d10+12).

Стойкость +7, Реакция +7, Воля +6; +2 (сопротивляемость) против зла.

Невосприимчивость: обольщение, принуждение, яд.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: рог +8 (1d8+4), 2 копыта +5 (1d3+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: сокрушительная атака с разбега (рог, 2d8+8).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — определение мировоззрения [зло] (в качестве свободного действия), свет.

3 / день — исцеление лёгких ранений.

1 / день — высшая телепортация (в пределах своей лесной территории), исцеление серьёзных ранений, нейтрализация яда (СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 17, Вын: 16, Инт: 11, Мдр: 21, Хар: 24.

БМА: +4; МБМ: +9; ЗБМ: 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Мультиатака, Уверенное владение оружием (рог).

Навыки: Акробатика +8, Внимание +10, Выживание +7 (+10 в лесах), Скрытность +8; Модификаторы народа: +3 к Выживанию в лесах, +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, сильван.

ОС: магический удар, понимание животных +17.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, семейная пара или табун (3–6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Магический круг против зла (Св): эта способность постоянно воспроизводит эффект одноимённого заклинания.

Единорог не может приостановить её действие.

Магический удар (Экс): рог единорога считается добрым и волшебным оружием при преодолении СУ.

Понимание животных (Св): способность работает аналогично классовой особенности друидов, но единорог получает бонус +6 (народ) к этим проверкам. Единороги, имеющие уровни в классе друида, добавляют этот бонус народа к своим проверкам понимания животных.

Единороги — разумные лесные обитатели, отличающиеся благородством и смелостью, но вместе с тем ведущие скрытный и замкнутый образ жизни, появляясь лишь для защиты своего обиталища от зла. Они избегают контакта с кем бы то ни было, кроме добрых фей, добрых гуманоидных женщин и лесных жителей, хотя могут присоединиться к другим добрым существам в сражении против общего врага. Обычный единорог достигает 5 футов в холке, 8 футов в длину и весит 1 200 фунтов.

Семейные пары единорогов образуются на всю жизнь и в качестве места обитания выбирают лошину или опушку леса, который они защищают (причём площадь леса может быть любой — от пары десятков до нескольких сотен квадратных миль). Добрые и нейтральные существа могут беспрепятственно проходить через лес, охотиться и жить в нём, но если существа злые или наносят природе больше вреда, чем могли бы, — например, охотясь для забавы или вырубая лес на продажу, единорог прогоняет или убивает их. В редких случаях одинокий или потерявший пару единорог может удочерить непорочную и добродетельную девушку, становясь ей опекуном и защитником и позволяя ездить верхом. Эта связь обычно мирно заканчивается, если женщина решит посвятить себя кому-то другому — например, ребёнку или возлюбленному, что и породило миф о том, что единороги любят исключительно девственниц.

Рог единорога является средоточием его сил, поэтому для сотворения псевдозаклинания на другое существо единорог должен коснуться его рогом. Злые существа ценят рог как компонент целительных зелий и тёмных обрядов: при создании целебного волшебного предмета толчёный рог единорога считается материалами стоимостью 1 600 зм.



ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Внутри подрагивающего куба слизи виднеются куски сломанного оружия, монетки и частично переваренный скелет.

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

КО 3



Опыт 800

Нейтральная крупная жиж.

Иниц.: -5; Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 4, касание 4, врасплох 4 (-5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 50 (4d8+32).

Стойкость +9, Реакция -4, Воля -4.

Невосприимчивость: особенности жиж, электричество.

АТАКА

Скорость: 15 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +2 (1d6 и 1d6 урона кислотой).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: паралич, поглощение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 1, Вын: 26, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +3; МБМ: +4; ЗБМ: 9 (нельзя сбить с ног).

ОС: прозрачность.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислота (Экс): кислота, выделяемая желатиновым кубом, не разъедает металлы и камень.

Паралич (Экс): желатиновый куб выделяет анестезирующую слизь. Противник, которого куб поглотил или ударил в ближнем бою, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 20 или быть парализованным на 3d6 раундов. Куб может автоматически поглотить парализованного противника. СЛ испытания зависит от Выносливости желатинового куба.

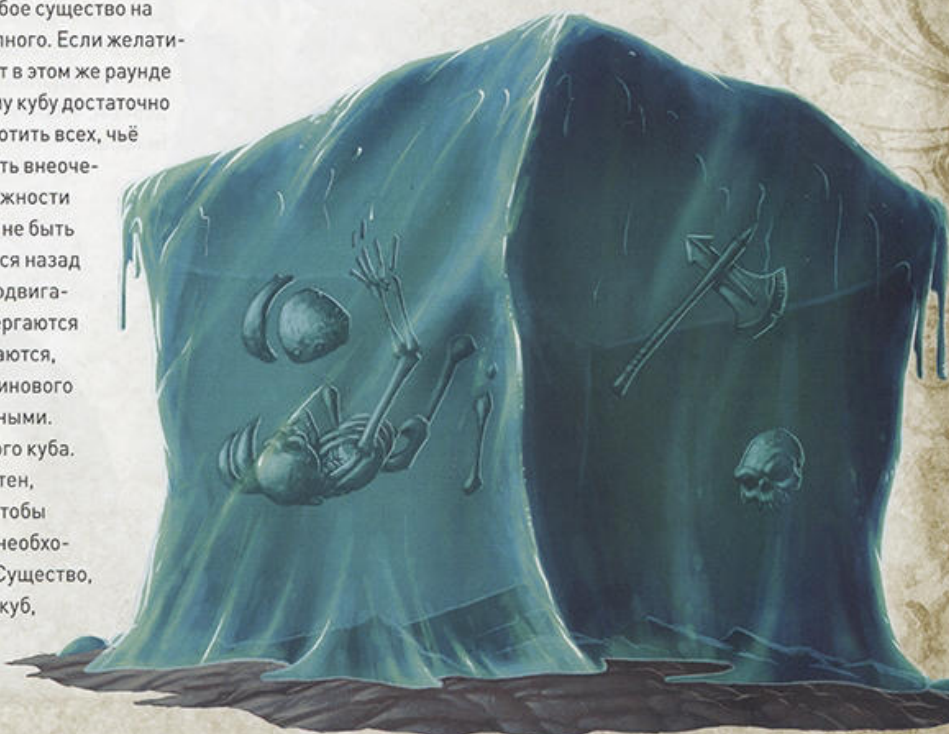
Поглощение (Экс): несмотря на свою медлительность, желатиновый куб способен попросту поглотить любое существо на своём пути, если его размер не больше крупного. Если желатиновый куб поглощает существо, он не может в этом же раунде атаковать крушащим ударом. Желатиновому кубу достаточно лишь наползти на противников, чтобы поглотить всех, чьё место он занял. Противники могут совершать внеочередные атаки, но при этом лишаются возможности пройти испытание Реакции со СЛ 12, чтобы не быть поглощёнными: при успехе они отодвигаются назад или в сторону (на свой выбор), когда куб продвигается вперёд. Поглощённые существа подвергаются действию паралича, кислоты, обездвиживаются, могут задохнуться и остаются в теле желатинового куба, пока не перестанут быть обездвиженными. СЛ испытания зависит от Силы желатинового куба.

Прозрачность (Экс): желатиновый куб бесцветен, поэтому его сложно обнаружить. Для того чтобы заметить неподвижный желатиновый куб, необходимо пройти проверку Внимания со СЛ 15. Существо, провалившее проверку и наткнувшееся на куб, автоматически поглощается им.

Одним из наиболее необычных и специализированных хищников, встречающихся в подземельях, является желатиновый куб. Эти существа проводят свою жизнь, бесцельно передвигаясь по подземельям и пещерам и поглощая всю попадающуюся на пути органику: растения, отходы, падаль и даже живых существ. Материалы, которые куб не может переварить, например металлы и камень, постепенно скапливаются внутри, занимая всё пространство, и периодически исторгаются наружу. Зачастую внутри куба остаются сокровища и пожитки его предыдущих жертв, служащие напоминанием об их неосмотрительности.

Мудрецы полагают, что кубы являются узкоспециализированным видом серых жиж, приспособившихся к особым условиям существования. Некоторые создания используют желатиновые кубы для защиты подземелий и подземных укреплений, заключая этих существ в огромные металлические ящики и перемещая при помощи рабов или магии на их «рабочее место». Эти существа прекрасно способны усваивать различного рода отходы — племя, сумевшее заманить куб в место, откуда он не может выбраться, может использовать его как выгребную яму или смертельную ловушку — в зависимости от своей изобретательности.

Ребро желатинового куба обычно имеет длину 10 футов, а вес доходит до 15 000 фунтов, хотя исследователи подземелий сообщают о кубах большего размера, обитающих в самых глубоких пещерах и тоннелях. Если желатиновый куб живёт в местности, где для него будет достаточно пищи, он может просуществовать сотни, если не тысячи лет. Если же куб голодает на протяжении полугода, он начинает уменьшаться в размерах до тех пор, пока в конечном итоге его стенки не лопнут, выпуская быстро испаряющуюся жидкость, после чего тело теряет форму и распадается.



Иллюстратор: Асия Олсон

ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА

Это существо представляет собой небольшую металлическую кобру. Её тело создано из железных пластин, наслаивающихся друг на друга, а на месте глаз горят два красных огонька.

ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА

КО 2



Опыт 600

Нейтральная небольшая конструкция.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 18 (+7 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 15 (1d10+10).

Стойкость +0, Реакция +2, Воля +0.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: особенности конструкций; УкМ: 13.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1d6+1 и яд).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +1; МБМ: +1; ЗБМ: 13 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Скрытность +12; Модификаторы народа: +6 к Скрытности.

ОС: поиск цели.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–10).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поиск цели (Св): один раз в день создатель кобры может приказывать ей найти и убить определённое существо, находящееся на расстоянии до 1 мили. Создатель должен был видеть цель ранее или держать предмет, принадлежавший ей. Змея следует к указанному существу, определяя его местоположение аналогично заклинанию *точный адрес*.

Яд (Зкс): укусив жертву, железная кобра впрыскивает в неё яд из ёмкости, расположенной внутри тела. Кобра — конструкция и не способна производить яд самостоятельно, поэтому создатель наполняет ёмкость вручную. Запаса яда хватает на 3 успешных атаки укусом, после чего укусы существа нанесут лишь обычный урон. Наполнение резервуара занимает 5 раундов и провоцирует внеочередные атаки. Создатель может залить в ёмкость любой яд, для применения которого требуется ранение (обычно яд чёрной гадюки), но некоторые используют кислоты, алхимические субстанции и более необычные жидкости.

Яд чёрной гадюки: укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 11; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Вын; Лечение: 1 испытание.

Железная кобра — простая конструкция, похожая на обычную кобру, сделанную из металла. Железные кобры обычно используются в качестве телохранителей или охранников сокровищ, хотя из-за магической способности, позволяющей безошибочно находить существ,

их применяют и для убийств. Ёмкость в теле кобры может содержать самые различные яды, что позволяет более точно подготовить её к выполнению конкретных задач. Некоторые заклинатели заливают в резервуар не яд, а зелья, которые впрыскиваются при укусе. Это достаточно опасный способ употребления зелий, зато хозяин кобры в бою не тратит на это времени, занимаясь более важным.

Эти существа чаще всего изготавливаются из железа, хотя известны случаи применения более необычных материалов.

Адамантиновая кобра (+1 КО): эта кобра прочнее остальных. Бонус её естественной брони увеличивается до +12, она получает +5 ПЗ за каждую КЗ и СУ 10/—.

Кобра из сумеречного дерева (+0 КО): эта кобра более подвижна. Она получает плавание 30 футов и лазание 20 футов.

Кобра из холодного железа (+0 КО): естественные атаки этой кобры считаются холодным железом при преодолении СУ.

Мифральная кобра (+1 КО): эта кобра очень быстра. Её Ловкость возрастает на 4, скорость увеличивается до 70 футов, и она может совершать в раунде 2 атаки укусом в качестве полной атаки.

СОЗДАНИЕ

Тело железной кобры создаётся из 100 фунтов магически обработанных материалов (обычно — из железа).

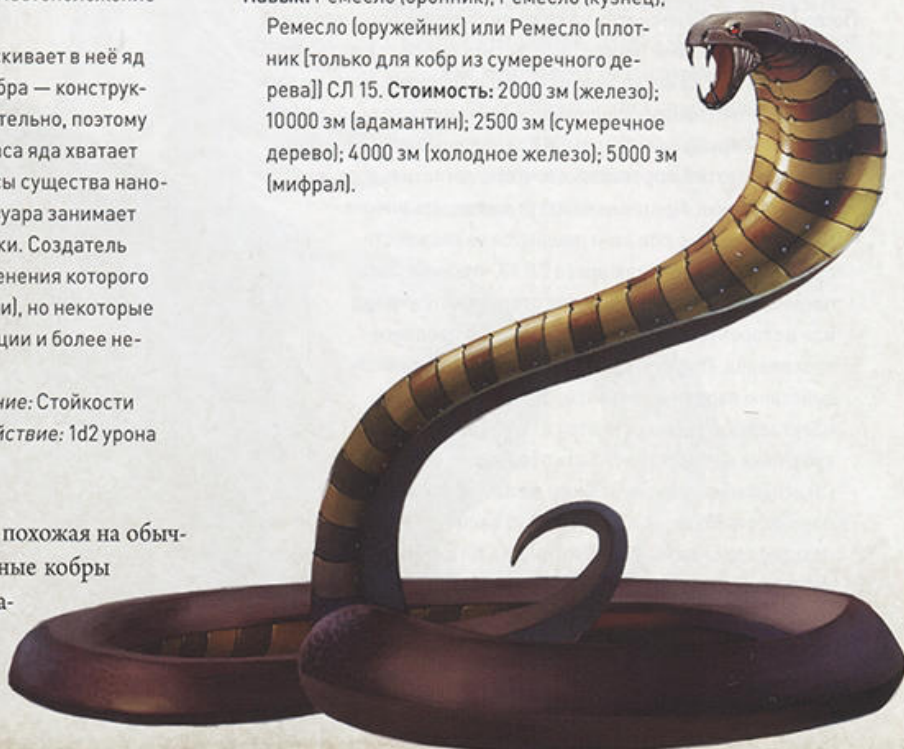
ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА

УЗ 7; Цена: 4000 зм (железо); 20000 зм (адамантин), 5000 (сумеречное дерево), 8000 зм (холодное железо) или 10000 (мифрал).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, оживить предметы, точный адрес;

Навык: Ремесло (бронник), Ремесло (кузнец), Ремесло (оружейник) или Ремесло (плотник [только для кобр из сумеречного дерева]) СЛ 15. Стоимость: 2000 зм (железо); 10000 зм (адамантин); 2500 зм (сумеречное дерево); 4000 зм (холодное железо); 5000 зм (мифрал).



ЖЁЛТОМУСКУСНЫЙ ВЬЮНОК

Влажные зелёные стебли этого растения обвивают несколько человеческих скелетов, а от чахлах цветов поднимается мерзкий жёлтый пар.

ЖЁЛТОМУСКУСНЫЙ ВЬЮНОК

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее растение.

Иниц.: +2; Восприятие: вибросенситивность 30 футов;

Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 22 (3d8+9).

Стойкость +6, Реакция +3, Воля +1.

Невосприимчивость: особенности растений.

АТАКА

Скорость: 5 футов.

В ближнем бою: побег +5 (1d4+4).

Занимаемое пространство: 5 футов, Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: облако пыльцы, создание жёлтомускусного зомби.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 17 (нельзя сбить с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тёплые леса и подземелья (пещеры).

Численность: заросли (вьюнок и 1–6 жёлтомускусных зомби).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Облако пыльцы (Экс): в качестве основного действия вьюнок может поразить одно существо в пределах 30 футов облаком пыльцы, совершив дистанционную атаку касанием +4. Цель должна пройти испытание Воли со СЛ 14 и при провале становится зачарованной на 1d6 раундов. Зачарованное существо не может предпринимать никаких действий, кроме перемещения с обычной скоростью в зону досягаемости вьюнка, после чего замирает, позволяя растению пустить побеги в свой мозг. СЛ испытания зависит от Выносливости жёлтомускусного вьюнка.

Создание жёлтомускусного зомби (Св): в качестве действия полного хода жёлтомускусный вьюнок может пустить множество побегов в мозг беспомощного существа (например, под действием облака пыльцы), находящегося в зоне досягаемости, нанося 1d4 урона Интеллекту каждый раунд. Когда Интеллект снижается до 0, существо погибает, а побеги обламываются, оставаясь в мозгу. Через час существо восстаёт из мёртвых в виде жёлтомускусного зомби (см. ниже).

Жёлтомускусный вьюнок — отвратительное растение, произрастающее на проклятых кладбищах, полях кровопролитных сражений и прочих местах, пропитанных смертью. Способ размножения этих растений поистине ужасен: они убивают живое существо, наполняют его семенами и пылью,

а затем оживляют их как зомби. Зомби несколько дней охраняют вьюнок, но после создания новых зомби старые уходят прочь и в течение 2d6 дней разваливаются на части, высвобождая новое растение.

ЖЁЛТОМУСКУСНЫЙ ЗОМБИ

Жёлтомускусный зомби — гниющее существо, из которого пробиваются влажные зелёные побеги. Оно считается обычным зомби, но с одной особенностью:

Особенности растений (Экс): эти зомби оживлены не некромантией, а растущим внутри растением. Такие зомби не обладают особенностями нежити — их заменяют особенности растений. Для магических эффектов или атак они считаются растениями, а не нежитью. Проведение позитивной энергии, к примеру, не наносит жёлтомускусному зомби вреда, а негативная энергия — не лечит.



ЖИВОЙ ПРЕДМЕТ

Истлевшие останки пленника, заточённого внутри этой ожившей клетки, издают глухой стук, когда она перебирает своими конечностями-цепями, бродя в поисках новых узников.

ЖИВОЙ ПРЕДМЕТ

КО 3



Опыт 800

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 [+4 естественная броня].

ПЗ: 36 [3d10+20].

Стойкость +1, Реакция +1, Воля -4.

Защитные способности: твёрдость 5 (или выше); Невосприимчивость: особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +5 [1d6+3].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 10, Вын: —, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +3; МБМ: +5; ЗБМ: 15.

ОС: элементы конструкции.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или группа [3-12].

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Элементы конструкции (ЭК): живые предметы обладают запасом элементов конструкции (ЭК), которые используются для приобретения особенностей и защитных способностей в дополнение к уже перечисленным выше. Запас ЭК зависит от размера предмета и определяется согласно приведённой таблице: так, живой предмет средних размеров имеет 2 ЭК. Если живой предмет тратит больше ЭК, чем предусмотрено его размером, его КО повышается на 1 за каждые 2 дополнительных ЭК (но не менее чем на 1).

Быстрый: (ЭКс, 1 ЭК): предмет увеличивает одну из своих скоростей на 10 футов.

Дополнительное перемещение: (ЭКс, 1 ЭК): предмет получает новый способ перемещения (лазание, плавание, полёт [скверная маневренность] или рытьё) со скоростью, равной базовой.

Дополнительный удар: (ЭКс, 1 ЭК): предмет получает дополнительный крушащий удар.

Затаптывание: (ЭКс, 2 ЭК): предмет получает особую атаку затаптывание (для определения урона и СЛ испытания см. стр. 301).

Захват: (ЭКс, 1 ЭК): предмет получает особенность захват при применении крушащего удара.

Каменный: (ЭКс, 1 ЭК): предмет сделан из камня или кристалла: его твёрдость равна 8, а бонус к естественной броне увеличивается на 1.

Металлический: (ЭКс, 2 ЭК): предмет сделан из обычного металла: его твёрдость равна 10, а бонус к естественной броне увеличивается на 2. Мифральные предметы стоят 4 ЭК, имеют твёрдость 15 и бонус к естественной броне +4. Адамантиновые предметы стоят 6 ЭК, имеют твёрдость 20 и бонус к естественной броне +6.

Сдавливание (ЭКс, 1 ЭК): предмет получает возможность использовать сдавливание при применении крушащего удара (для покупки этой особенности у предмета должен быть захват).

Живой предмет — не конкретное чудовище, а целая их категория. Приведённые в блоке параметров значения указаны для живого предмета среднего размера (с 2 неиспользованными ЭК), но в принципе оживить можно любой предмет. Проще всего это сделать с помощью заклинания *оживить предметы*. Постоянные живые предметы могут быть сотворены с помощью черты *Создание конструкций*. Живой предмет считается деревянным (или сделанным из материала аналогичной твёрдости), если не были затрачены ЭК на другой материал. Чтобы создать живой предмет, размер которого отличается от среднего, просто измените его размер (а также Силу, Ловкость, бонус к естественной броне, модификатор размера для атаки и КБ в соответствии с инструкциями на стр. 296) и КЗ.

Размер	Пример предмета	КЗ	ЭК	КО
Маленький	Подсвечник	1d10	1	½
Небольшой	Стул	2d10+10	1	2
Средний	Клетка	3d10+20	2	3
Крупный	Статуя	4d10+30	3	5
Огромный	Телега	7d10+40	4	7
Гигантский	Катапульта	10d10+60	5	9
Колоссальный	Корабль	13d10+80	6	11



ЖУК-ОЛЕНЬ, ГИГАНТСКИЙ

Этот блестящий жук угрожающе поднимает огромные жвала, готовясь защищать территорию от нарушителей.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-ОЛЕНЬ КО 4



Опыт 1200

Нейтральный крупный вредитель.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплох 17 (+8 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 45 (7d8+14).

Стойкость +7, Реакция +2, Воля +2.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 20 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +8 (2d8+6).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: затапывание (1d6+6, СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 10, Вын: 15, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 9.

БМА: +5; МБМ: +10; ЗБМ: 20 (28 против сбивания с ног).

Навыки: Полёт -6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3-6).

Сокровища: нет.

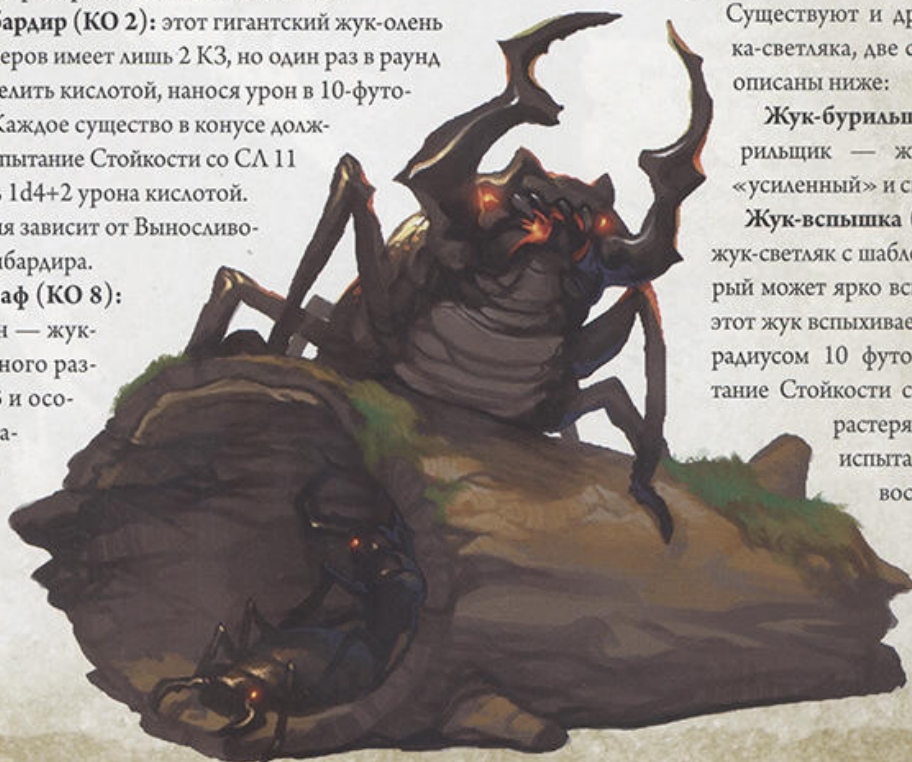
Гигантские (длиной около 10 футов) жуки-олени питаются гнилым деревом и представляют собой серьёзную опасность для посёлков лесорубов, куда порой забредают в поисках еды. Эти насекомые получили своё название из-за хорошо развитых и увеличенных жвал, похожих на рога, которые они используют для борьбы с соперниками и защиты от нападающих.

У жука-олени существует несколько разновидностей, две самые распространённые описаны ниже.

Жук-бомбардир (КО 2): этот гигантский жук-олень средних размеров имеет лишь 2 КЗ, но один раз в раунд может выстрелить кислотой, нанося урон в 10-футовом конусе. Каждое существо в конусе должно пройти испытание Стойкости со СЛ 11 или получить 1d4+2 урона кислотой. СЛ испытания зависит от Выносливости жука-бомбардира.

Жук-голиаф (КО 8):

этот исполин — жук-олень огромного размера с 12 КЗ и особенностью затапывание.



ЖУК-СВЕТЛЯК

Этот жук размером с кошку примечателен двумя светящимися жёлто-зелёными пятнами, которые выделяются на коричневом панцире.

ЖУК-СВЕТЛЯК

КО ½



Опыт 135

Нейтральный небольшой вредитель.

Иниц.: +0; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 11, врасплох 12 (+1 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +0, Воля +0.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +1 (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 11, Вын: 11, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 7.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 9 (17 против сбивания с ног).

Навыки: Полёт -2.

ОС: свечение.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, гнездо (2-6) или колония (7-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Свечение (Экс): железы этого жука излучают свет, освещая всё в радиусе 10 футов и продолжая светиться 1d6 дней даже после его смерти.

Жук-светляк — ночное насекомое, но ночным зрением он не обладает, поскольку сам является источником света. Светляк, посаженный в клетку, превращается в своеобразный светильник, который пользуется особой популярностью среди шахтёров и эксцентричных личностей.

Существуют и другие разновидности жука-светляка, две самых распространённых описаны ниже:

Жук-бурильщик (КО ½): жук-бурильщик — жук-светляк с шаблоном «усиленный» и скоростью рытья 20 футов.

Жук-вспышка (КО ½): жук-вспышка — жук-светляк с шаблоном «усиленный», который может ярко вспыхивать раз в час. Когда этот жук вспыхивает, все существа во взрыве радиусом 10 футов должны пройти испытание Стойкости со СЛ 12 или становятся растерянными на 1d3 раунда. СЛ испытания зависит от Выносливости жука-вспышки.

ЗИЛЛА

Этот огненно-красный гуманоид похож на смесь насекомого и рептилии: у него четыре руки и подёргивающиеся клыкастые жвалы.

ЗИЛЛА

КО 6



Опыт 2400

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 14, врасплох 17 (+5 естественная броня, +4 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 67 (9d10+18).

Стойкость +8, Реакция +10, Воля +6.

УКМ: 17.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: короткие мечи +13/+13/+8 (1d6+3 / 19–20), удар когтями +13 (1d4+3 и захват), укусы +7 (1d3+1 и паралич) или 4 удара когтями +13 (1d4+3 и захват), укусы +12 (1d3+3 и паралич).

Дистанционная: 2 длинных лука +13 (1d8 / ×3).

Особые атаки: паралич (Св) (1d4 часа, СЛ 16), яйцеклад.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 18, Вын: 14, Инт: 15, Мдр: 12, Хар: 11.

БМА: +9; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 26.

Черты: Боевые рефлексy, Стальная воля,

Уверенное владение оружием (короткий меч, удар когтями), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +16, Блеф +12, Внимание +13,

Запугивание +12, Знание [магия] +14, Знание [планы] +14, Проницательность +13, Скрытность +14.

Языки: всеобщий, дьявольский.

ОС: многорукий виртуоз, планоходец.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Эфирный план).

Численность: одиночка, пара или несколько (3–6).

Сокровища: обычные (тяжёлый стальной щит, 2 коротких меча, 2 длинных лука с 40 стрелами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многорукий виртуоз (Экс): зилла никогда не получает штрафов к проверкам атаки при использовании более чем одного оружия, а её когти считаются основной атакой, даже если руки заняты оружием.

Планоходец (Св): в качестве сопутствующего действия зилла может переместиться с Эфирного плана на Материальный. Перемещение с Материального плана на Эфирный занимает 2 последовательных действия полного хода, во время которых зилла неподвижна. Перемещаясь на Эфирный план, зилла постепенно исчезает, и ей сложнее нанести урон: в первом раунде атаки противников имеют вероятность промаха 20%, а во втором — 50%. Перемещаясь между планами, зилла может взять с собой одного добровольца или беспомощное существо.

Яйцеклад (Экс): в качестве основного действия зилла может отложить в беспомощное существо 2d6 яиц. Через 24 часа из яиц рождаются личинки зиллы, каждая из которых начинает пожирать носителя изнутри, нанося 1 урон Вын в час. Когда носитель умирает, личинки вылезают наружу и пытаются применить способность планоходец, чтобы перейти на Эфирный план, где затем взрослеют. Заклинание *исцеление*

от болезней (или аналогичный эффект) извбавляет жертву от всех отложенных яиц или личинок, но их можно вырезать и по одному, совершая проверки Лечения со СЛ 20 (каждая попытка занимает 10 минут). Провалив проверку, лечащий может попытаться снова, но каждая такая попытка наносит пациенту 1d4 урона вне зависимости от успешности.

Зиллы — захватчицы с Эфирного плана — стремятся завоевать всё на своём пути, преследуя одну цель: увековечить свой народ, уничтожив остальные. Все зиллы женского пола и могут самостоятельно оплодотворять яйца, но для их вынашивания требуется живой носитель, в парализованное тело которого они вводят яйцеклад, который обычно скрыт за жвалами. Эти злые и чуждые нам планоходцы весьма умны, а их тоталитарное общество предельно военизировано. Несмотря на то, что большая часть живых организмов может служить инкубаторами для их потомства, зиллы предпочитают откладывать яйца в фазовых пауков.



ЗМЕЯ, УДАВ

Мускулистое тело этой крупной змеи покрыто тусклой зелёной чешуей с бурными полосами.

УДАВ	КО 2	  
Опыт 600		
Нейтральное среднее животное.		
Иниц.: +3; Восприятие: нюх; Внимание +12.		
ЗАЩИТА		
КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 естественная броня, +3 Лвк).		
ПЗ: 19 (3d8+6).		
Стойкость +4, Реакция +6, Воля +2.		
АТАКА		
Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.		
В ближнем бою: укус +5 (1d4+4 и захват).		
Особые атаки: сдавливание (1d4+4).		
ПАРАМЕТРЫ		
Сил: 17, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.		
БМА: +2; МБМ: +5 (+9 при захвате); ЗБМ: 18 (нельзя сбить с ног).		
Черты: Живучесть, Эксперт (Внимание).		
Навыки: Акробатика +15, Внимание +12, Лазание +11, Плавание +11, Скрытность +11; Модификаторы народа: +8 к Акробатике, +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.		
ЭКОЛОГИЯ		
Среда обитания: тёплые леса, трясины и пресные водоёмы.		
Численность: одиночка или гнездо (2–6).		
Сокровища: нет.		

Удавы — разновидность хищных змей, обитающих в тропиках. К их родственникам относятся питоны, живущие в джунглях, и анаконды, встречающиеся на болотах. Это одни из самых опасных животных, но, к счастью, удавы достаточно пассивны, если не готовятся к линьке или не сильно голодны. Многие считают этих ползучих существ страшными и приписывают им чуть ли не демонические качества.

Выше описан сравнительно небольшой удав, но вы можете создать змею больших размеров, например анаконду, применив шаблоны «усиленный» и «великанский» или просто изменив представленные параметры для создания змеи крупных (7 КЗ, КО 5) или огромных (14 КЗ, КО 10) размеров.



ЗМЕЯ, ЯДОВИТАЯ

Ярко окрашенная змея занимает активную оборону и шипит, демонстрируя ядовитые зубы.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ	КО 1	  
Опыт 400		
Нейтральное среднее животное.		
Иниц.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +9.		
ЗАЩИТА		
КБ: 14, касание 11, врасплох 13 (+3 естественная броня, +1 Лвк).		
ПЗ: 13 (2d8+4).		
Стойкость +5, Реакция +4, Воля +1.		
АТАКА		
Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.		
В ближнем бою: укус +2 (1d4–1 и яд).		
ПАРАМЕТРЫ		
Сил: 8, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 1, Мдр: 13, Хар: 2.		
БМА: +1; МБМ: +0; ЗБМ: 11 (нельзя сбить с ног).		
Черты: Улучшенная инициатива, Фехтование ^А .		
Навыки: Акробатика +9, Внимание +9, Лазание +9, Плавание +9, Скрытность +9; Модификаторы народа: +8 к Акробатике, +4 к Вниманию, +4 к Скрытности; добавляет к Лазанию и Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.		
ЭКОЛОГИЯ		
Среда обитания: любая умеренная или тёплая местность.		
Численность: одиночка, пара или гнездо (3–8).		
Сокровища: нет.		
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ		
Яд (Зкс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Вын; Лечение: 1 испытание.		

В мире повсеместно встречаются ядовитые змеи, опасные не только для мелких животных, но и для гораздо более крупных существ. Описанная змея средних размеров встречается гораздо реже, чем её более мелкие сородичи, но таких размеров вполне могут достичь гремушие змеи, кобры и им подобные пресмыкающиеся.

Ядовитые змеи гораздо агрессивнее удавов. В природе существуют и более крупные виды: например, вы можете создать королевскую кобру, применив к описанным параметрам шаблоны «усиленный» и «великанский».

ЗОМБИ

Ходячий мертвец ковыляет, протянув руки вперёд. С его тела свисают грязные лохмотья и куски гниющей плоти.

ЗОМБИ-ЧЕЛОВЕК

КО ½



Опыт 200

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 10, врасплох 12 (+2 естественная броня).

ПЗ: 12 (2d8+3).

Стойкость +0, Реакция +0, Воля +3.

СУ: 5/режущее; Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +4 (1d6+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 10, Вын: —, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 14.

Черты: Живучесть^А.

Особые свойства: шаткая походка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: любая.

Сокровища: нет.

Зомби — ожившие мёртвые тела, пробуждённые к нежизни при помощи некромантии, например с помощью заклинания *оживить мертвецов*. Большинство зомби медленные, и их непросто убить, но некоторые могут распространять заразу или перемещаться с большей скоростью.

Зомби абсолютно безмозглы и без прямого приказа не способны делать что-то сложное. Будучи предоставленными сами себе, зомби бродят в поисках еды — живых существ. Зомби атакуют, пока не будут уничтожены, совершенно не заботясь о собственной безопасности.

Зомби могут выполнять приказы, но обычно их просто выпускают с единственной командой: убить всех живых. В результате зомби чаще всего встречаются группами возле мест, где можно найти живых. Как правило, зомби создаются с помощью заклинания *оживить мертвецов*. Такие зомби всегда обычные, если, конечно, создатель дополнительно не сотворил *ускорение* или *снятие паралича* для создания быстрых зомби или *болезнь*, чтобы создать чумных.

СОЗДАНИЕ ЗОМБИ

«Зомби» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому материальному существу, кроме нежити (далее — базовое существо).

Класс опасности: зависит от общего количества КЗ существа следующим образом:

КЗ	КО	Опыт
½	⅛	50
1	¼	100
2	½	200
3–4	1	400

КЗ	КО	Опыт
5–6	2	600
7–8	3	800
9–10	4	1 200
11–12	5	1 600
13–16	6	2 400
17–20	7	3 200
21–24	8	4 800
25–28	9	6 400

Мировоззрение: всегда нейтральное злое.

Тип: тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет все подтипы, кроме мировоззренческих (например, добрый) и видовых, и не получает подтипа «изменённый». Зомби сохраняет все параметры и особые способности базового существа, за исключением перечисленных здесь изменений.

Класс брони: бонус к естественной броне меняется следующим образом:

Размер зомби	Бонус к естественной броне
Маленький или меньший	+0
Небольшой	+1
Средний	+2
Крупный	+3
Огромный	+4
Гигантский	+7
Колоссальный	+11

Кости здоровья: зомби теряют все КЗ, полученные от уровней в классах (минимум 1) и заменяют КЗ народа на d8. Зомби получают дополнительные КЗ в зависимости от размера:

Размер зомби	Дополнительные КЗ
Маленький или меньший	—
Небольшой или средний	+1 КЗ
Крупный	+2 КЗ
Огромный	+4 КЗ
Гигантский	+6 КЗ
Колоссальный	+10 КЗ

Зомби используют модификатор Харизмы (а не Выносливости) при определении ПЗ.

Испытания: базовые бонусы испытаний — Стойкость + ½ КЗ, Реакция + ½ КЗ, Воля + ½ КЗ + 2.

Защитные способности: зомби теряют защитные способности базового существа и получают СУ 5/режущее в дополнение к обычным невосприимчивостям и особенностям нежити.

Скорость: крылатые зомби могут летать, но их маневренность падает до скверной. Если базовое существо летало при помощи магии, это может и зомби. Прочие типы перемещения сохраняются.

Атаки: зомби сохраняет всё естественное оружие, атаки рукотворным оружием и умеет обращаться с оружием

базового существа. Кроме этого, зомби получает крушащий удар, урон которого зависит от размера зомби, но как если бы он был на одну категорию больше (см. стр. 301).

Особые атаки: зомби теряет все особые атаки базового существа.

Характеристики: Сил +2, Лвк -2. У зомби нет ни Выносливости, ни Интеллекта, а Мудрость и Харизма равны 10.

БМА: базовый модификатор атаки зомби равен $\frac{3}{4}$ его КЗ.

Навыки: у зомби нет пунктов в навыках.

Черты: зомби теряет все черты, которыми обладало базовое существо, и не получает их при увеличении КЗ, но получает дополнительную черту Живучесть.

Особые свойства: зомби теряет большую часть особых свойств базового существа, сохраняя лишь экстраординарные свойства, улучшающие его атаки в ближнем или дистанционном бою. Зомби получает новое особое свойство:

Шаткая походка (Экс): у зомби нарушена координация движений, поэтому каждый раунд он совершает либо одно сопутствующее действие, либо одно основное действие. Он, однако, может совершить атаку с разбега, за один ход и перемещаясь на расстояние вплоть до значения своей скорости, и совершая атаку.

РАЗНОВИДНОСТИ ЗОМБИ

Обычный зомби — неповоротливый мертвец, упокоить которого сложно, но в склепах или на кладбищах встречаются и другие разновидности этой нежити. Каждая из описанных разновидностей немного отличается от базового зомби.

БЫСТРЫЙ ЗОМБИ

Этот зомби неестественно быстр по сравнению с обычным.

Скорость: наземная скорость базового существа увеличивается на 10 футов.

Защитные способности: быстрые зомби не получают СУ 5/режущее.

Особые атаки: быстрые зомби получают следующую особую атаку:

Быстрые удары (Экс): каждый раз, когда быстрый зомби проводит полную атаку, он может совершить одну дополнительную атаку крушащим ударом с максимальным БМА.

Характеристики: как у обычного зомби, но Ловкость не уменьшается, а увеличивается на 2.

Особые свойства: быстрый зомби не получает особое свойство шаткая походка.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ

Эти зомби распространяют заразу, создавая себе подобных: все заражённые существа после смерти сами становятся зомби.

Защитные способности: чумные зомби не получают СУ 5/режущее.

Особые атаки: чумные зомби получают следующие особые атаки:

Болезнь (Св): крушащий удар чумного зомби и его прочие атаки естественным оружием могут заразить противника зомби-чумой.

Зомби-чума: крушащий удар; **Испытание:** Стойкости со СЛ = $10 + \frac{1}{2}$ КЗ зомби + модификатор его Хар; **Скрытый период:** 1d4 дня; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d2 урона Вын, этот урон нельзя исцелить, пока существо заражено; **Лечение:** 2 испытания подряд.

Если заражённое существо умирает, оно через 2d6 часов восстаёт из мертвых в виде чумного зомби.

Трупный взрыв (Экс): когда чумной зомби уничтожен, он взрывается, забрызгивая всех вокруг. Все существа рядом с чумным зомби могут быть заражены. Они проходят испытание Стойкости и при провале заболевают зомби-чумой.



ЗОРН

Это приземистое существо симметрично. Оно треного, трёхруко и трёхглазо, а пасть у него лишь одна, зато огромная.

ЗОРН

КО 6



Опыт 2400

Нейтральное среднее потустороннее существо (земляной, экстрапланарный).

Иниц.: +0; Восприятие: виброслуховителъность 60 футов, круговой обзор, ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплх 21 (+11 естественная броня).

ПЗ: 66 (7d10+28).

Стойкость +8, Реакция +2, Воля +5.

СУ: 5/дробящее; Невосприимчивость: взятие в тиски, огонь, холод; Устойчивость: электричество 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: укус +10 (4d6+3), 3 удара когтями +10 (1d4+3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 10.

БМА: +7; МБМ: +10; ЗБМ: 20 (22 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Живучесть, Сокрушительный удар, Таран.

Навыки: Внимание +14, Выживание +10, Запугивание +10, Знание (подземелья) +10, Оценка +10, Скрытность +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: всеобщий, терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Земли).

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–6).

Сокровища: обычные (только драгоценные металлы и камни, волшебные ювелирные украшения и самоцветы).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Круговой обзор (Экс): зорн видит сразу во всех направлениях, он получает +4 (народ) к проверкам Внимания, и его нельзя взять в тиски.

Скольжение сквозь твердь (Экс): зорн может двигаться через любой природный грунт или камень, как рыба сквозь толщу воды. Во время рытья он не оставляет туннелей и ничем не выдаёт своё присутствие существам без виброслуховителъности. Заклинание движение грунта, сотворённое на область, в которой находится зорн, отбрасывает его на 30 футов назад, приводя в шок на 1 раунд, если он провалит испытание Стойкости со СЛ 15.

Странные зорны равны во все стороны: их рост равен обхвату. Их мало интересуют обитатели Материального плана, а вот драгоценности и металлы, которыми те могут обладать, — весьма. Зорн может сидеть под землёй крайне долго, месяцы и даже годы, выжидая, пока рядом не пройдёт существо, переносщее его любимое лакомство, например редкий самоцвет или определённый сорт серебра. Путешественники, часто забредающие в местности, населённые зорнами, обычно имеют при

себе несколько маленьких кусков сырой руды или недорогих драгоценных камней или кристаллов, чтобы в случае чего откупиться. Цена самоцвета или металла обычно напрямую связана с его вкусом и, соответственно, желанностью, но большинство зорнов довольно прожорливы и в еде ценят прежде всего количество, а не качество.

Сокровища, хранящиеся в логове зорна, — всего лишь закуска, отложенная на потом. Если зорну предложить вкусный (и дорогой) камень или кусок драгоценного металла, он будет рад оказать временную помощь, пусть и недолгую. Эти существа с лёгкостью проходят сквозь камень, поэтому лучшего проводника под землёй не сыскать.

Чем зорн старше, тем он больше: размер юной особи — примерно три фута, для её создания просто примените к описанным параметрам шаблон «молодой». Размер самых распространённых зорнов — 5 футов (в высоту и ширину), а самых крупных — более 8 футов, и весят они более 9 000 фунтов. Для древних зорнов обычно используется шаблон «великанский» и «усиленный», но встречаются и более сильные экземпляры с КЗ 15 и выше, а часто — ещё и с уровнями в классах.

Такие существа — вожди, герои, а временами — изгои или злодеи народа зорнов. Древний зорн обычно имеет уровни варвара или плута. Зорны не особо религиозны. Те, кто обладает верой, обычно становятся друидами (но крайне редко берут верных зверей, которые не способны проходить сквозь камень, вместо этого выбирая сферу Земли). Реже встречаются зорнские барды и чародеи: первые сосредотачиваются на Исполнении (пение), а вторые практически без исключений обладают стихийным наследием (земля).



ЙЕТ-ГОНЧАЯ

Этот исхудавший лысый пёс выглядит на удивление злое и опасно.

ЙЕТ-ГОНЧАЯ

КОЗ



Опыт 800

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +3, Реакция +6, Воля +6.

СУ: 5/серебро.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +7 (2d6+4, злое укусы и сбивание с ног).

Особые атаки: лай.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 6, Мдр: 14, Хар: 10.

БМА: +4; МБМ: +7; ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Полёт).

Навыки: Внимание +9, Выживание +9, Полёт +16, Скрытность +9.

Языки: демонический или дьявольский (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или стая (6–11).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Злое укусы (Св): укусы йет-гончей считаются злыми при преодолении СУ. Кроме этого, укушенное ею доброе существо должно пройти испытание Воли со СЛ 14 или оказаться потрясённым на 1 раунд. Если жертва уже находится под воздействием эффекта ужаса (например, лая йет-гончей), её переполняет ужас, и она не может предпринимать никаких действий, впадая в оцепенение на 1 раунд. Это эффект ужаса, действующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости йет-гончей.

Лай (Св): когда йет-гончая воет или лает, все существа в 300-футовом облаке, кроме других злых потусторонних существ, должны пройти испытание Воли со СЛ 12 и при провале впадают в панику на 2d4 раунда. Это звуковой эффект ужаса, действующий на разум.



Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успеха), невосприимчиво к лаю этой гончей на следующие 24 часа.

СЛ испытания зависит от Харизмы йет-гончей.

Полёт (Св): в качестве свободного действия йет-гончая может прекратить или возобновить полёт.

Йет-гончие — злые потусторонние существа, которые любят охотиться на разумную добычу. Они мчатся сквозь ночное небо, неумоимо преследуя цель и подгоняя её душераздирающим лаем. Йет-гончие охотятся исключительно ночью. Они боятся солнечного света и не покажутся днём, даже если от этого зависит их жизнь. Высота гончей в холке — 4 фута, а вес — около 400 фунтов.

Гончие не собирают сокровищ — безделушки им ни к чему. Единственную ценность для них представляют охотничий азарт и сладкий запах страха, исходящий от добычи. Тем не менее иногда йет-гончие притаскивают в логово останки жертвы, а вместе с ними и некоторые ценности. Несмотря на животный облик, эти существа достаточно умны, но свой интеллект используют в основном для создания хитроумных, полных ненависти планов истязания и запугивания жертвы перед нападением.

Йет-гончие зачастую встречаются в компании ночной карги или злых охотников. Эти существа ненавидят других собако- и волкоподобных тварей, таких как баргесты и варги, и если превосходят их числом — без промедления атакуют. Они тесно связаны со

звероподобными демонами и зачастую служат культам демопоклонников, охраняя их и выслеживая цели: само присутствие гончей говорит о том, что культ особо успешен и заслужил благосклонность покровителя. Впрочем, это означает, что культистам придётся прикладывать максимум усилий, чтобы не прогневить демона — иначе гончие обратятся против них самих.

Йет-гончие обустривают логова в дикой местности вдалеке от цивилизации, но всегда под землёй, куда не проникает ненавистный им солнечный свет. Во время охоты гончие преодолевают огромные расстояния и могут тащить добычу издалека лишь затем, чтобы не торопясь сожрать её в логове. Йет-гончая, мчащаяся по ночному небу с телом в зубах, — зрелище не для слабонервных.

ЙЕТИ

Это прямоходящее существо покрыто густым белым мехом, а рост его в полтора раза превышает человеческий.

ЙЕТИ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное гуманоидное чудовище (холодный).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 16 (+7 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 45 (6d10+12).

Стойкость +6, Реакция +6, Воля +6.

Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +9 (1d6+4 и 1d6 урона холодом).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d6+6 и 1d6 урона холодом), ужасный взгляд, холод.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 15, Инт: 9, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 22.

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +10, Запугивание +9, Лазание +21, Скрытность +1 (+9 в снегах); Модификаторы народа: +4 к Скрытности (+12 в снегах).

Языки: акло.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка, пара или племя (3–8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ужасный взгляд (Св): существа, находящиеся в пределах 30 футов от йети и встретившиеся с ним взглядом, должны пройти испытание Воли со СЛ 13 и при провале парализованы ужасом на 1 раунд. Это эффект ужаса и паралича, воздействующий на разум. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к ужасному взгляду этого йети на 1 день. СЛ испытания зависит от Харизмы йети.

Холод (Экс): тело йети испускает сильный холод, нанося 1d6 урона холодом любому существу, коснувшемуся его естественным оружием или безоружным ударом, либо когда йети атакует когтями или раздирает противника.

Огромные йети — загадочные существа, обитающие лишь на самых высоких и уединённых горных пиках и редко попадающиеся на глаза кому-то, кроме своих жертв. Среди народов, живущих у подножия таких гор, ходят истории о «снежных людях», спускающихся с вершин и забирающих скот, а порой даже людей, оставляя после себя лишь отпечатки огромных ступней на заляпанном кровью снегу.

Такие истории достоверно описывают йети как свирепых, скрытных и невероятно сильных существ, но ошибаются в том, что касается их характера и происхождения. Небольшие племена йети обитают на вершинах гор в изоляции от большинства других народов. Йети, отличающиеся буйным нравом или жестокостью, обычно изгоняются из племени и, лишившись поддержки, часто вынуждены нападать на равнинные поселения, поддерживая миф о своём демоническом происхождении.

Источником жестокости и буйства зачастую является близость к странным и жутким мирам. Их логова расположены так высоко, что границы, разделяющие миры, истончаются. Неясно, происходят ли йети из иных миров или были изменены близостью к ним, но с уверенностью можно утверждать, что вне зависимости от этого они не питают тёплых чувств к пришельцам извне и, возможно, выступают в роли стражей, охраняющих Материальный план от вторжений.



КАБАН

Маленькие залитые кровью глазки этого агрессивного зверя гневно поблёскивают над полным острых клыков рылом.

КАБАН

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 [+4 естественная броня].

ПЗ: 18 (2d8+9).

Стойкость +6, Реакция +3, Воля +1.

Защитные способности: свирепость.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: бивни +4 (1d8+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 4.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть.

Навыки: Внимание +6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тропические леса.

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: нет.

Гораздо более агрессивные и опасные, нежели домашние свиньи, всеядные кабаны населяют леса регионов с умеренным климатом, хотя периодически эти звери встречаются и в тропиках. Существует ряд разновидностей этого животного, таких как, например, уродливый бородавочник, обитающий в тропических степях и саваннах. На кабанов часто охотятся из-за их мяса, которое многие гуманоиды находят крайне вкусным. Охотники применяют специальные копы с поперечной перекадиной, обеспечивающей безопасную дистанцию, если пронзённый зверь останется жив.

Кабаны очень упрямы и способны сожрать даже кости, поэтому определённые личности заводят их в качестве питомцев. Например, в воровских гильдиях кабанов содержат для избавления от трупов, а в орочных поселениях снующие туда-сюда кабаны выполняют роль уборщиков, поддерживающих относительную чистоту.

Длина взрослого кабана — 4 фута, а вес — 200 фунтов.



КАБАН, СВИРЕПЫЙ

На спине и шее этого кабана торчат щетина, образуя крутой гребень, из-за которого это чудовище размером с лошадь кажется ещё больше. Его крохотные красные глазки покрыты струпьями, а на щетинистых боках кишат мухи.

СВИРЕПЫЙ КАБАН (ДЕОДОН)

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иници.: +4; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 15 [+6 естественная броня, -1 размер].

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +7, Реакция +4, Воля +2.

Защитные способности: свирепость.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: бивни +8 (2d6+9).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +3; МБМ: +10; ЗБМ: 20 (24 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тропические леса.

Численность: одиночка, пара или стадо (3–8).

Сокровища: нет.

Кабан довольно недружелюбен и имеет скверный нрав, но исполинский деодон (которого простолюдины и охотники называют свирепым кабаном) с чистой совестью может быть назван яростной, жестокой тварью. Как и кабан, деодон всеяден, но предпочитает есть мясо, в охоте за которым он полагается на острейшие клыки и хорошее зрение. Хотя деодон и питается в основном падалью, он не брезгует нападать на меньших по размеру существ, которых он встретил, ища пропитание, или которые нечаянно забрели на его территорию.

Особо храбрые и умелые орки используют деодонов как скакунов, поэтому отряд орков-всадников — серьёзная угроза. Длина взрослого деодона составляет 10 футов, высота в холке — 7 футов, а вес — приблизительно 2 000 фунтов.

КАЙТОН

Фигура этого стройного существа покрыта жуткими шипастыми цепями, в просветах между которыми виднеется мертвенно-бледная плоть, испещрённая рваными шрамами.

КАЙТОН

КО 6



Опыт 2400

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (злой, кайтон, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 18 (+4 броня, +4 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 60 (8d10+16); регенерация 2 (доброе или серебряное оружие, заклинания с дескриптором «добро»).

Стойкость +8, Реакция +9, Воля +3.

СУ: 5/серебро или добро; Невосприимчивость: холод; УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 4 цепи +11 (2d4+2).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для цепей).

Особые атаки: пугающий взгляд, танцующие цепи.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 11, Мдр: 12, Хар: 12.

БМА: +8; МБМ: +10; ЗБМ: 23.

Черты: Бдительность, Бой вслепую, Уверенное владение оружием (цепи), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +14, Внимание +14, Запугивание +12, Изворотливость +14, Лазание +13, Ремесло (кузнец) +11.

Языки: всеобщий, дьявольский.

ОС: цепной доспех.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, звено (3–6) или цепь (7–20).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пугающий взгляд (Св): дальность 30 футов, успешно пройденное испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект. Кайтон может сделать лицо похожим на усопших близких или заклятых врагов противника. В случае провала испытания цель потрясена на 1d3 раунда. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы кайтона.

Танцующие цепи (Св): в качестве основного действия кайтон может взять под контроль до четырёх цепей, находящихся в пределах 20 футов, заставляя их танцевать или двигаться. Кроме этого,

кайтон может увеличить длину этих цепей на 15 или менее футов и приказать им покрыться острыми шипами. Цепи атакуют столь же эффективно, как и сам кайтон. Если цепь находится в распоряжении другого существа, оно может пройти испытание Воли со СЛ 15, чтобы освободить цепь из-под контроля кайтона. В этом случае кайтон не может взять эту же цепь под контроль в течение следующих 24 часов или до тех пор, пока она не станет бесхозной. Кайтон может взбираться по контролируемой цепи со своей обычной скоростью, не проходя проверок Лазания. СЛ испытания зависит от Харизмы кайтона.

Цепной доспех (Экс): цепи, покрывающие кайтона, дают ему бонус +4 (броня) к КБ, но не считаются доспехами при определении вероятности провала мистических заклинаний, штрафов за доспехи и неумение обращаться с ними, веса или максимального модификатора Ловкости.

Из-за тяги к истязанию жертв невежды часто называют этих существ цепными дьяволами, но на самом деле кайтоны истинными дьяволами не являются. Некоторые из них живут в Преисподней, существуя вне иерархий, установленных Асмодеем и его архидьяволами, но достаточно часто встречаются и на других планах, особенно на Теневом. Есть предположения, что эти существа — коренные обитатели Преисподней, существовавшие там задолго до зарождения дьяволов, но есть и гипотеза, что они были перенесены туда позднее под влиянием некой зловещей силы. Откуда бы они ни появились изначально, сейчас кайтоны странствуют по планам, причиняя и получая боль в ходе насильственных похищений и садистских развлечений.

Описанный кайтон — типичный представитель своего народа, но не единственная их разновидность. Кайтоны столь же разнообразны, как и многочисленные демоны и дьяволы, и, по слухам, в Преисподней и на Теневом плане расположены города, наполненные звоном цепей и намного более могущественными кайтонами. Эти кайтоны часто имеют в арсенале псевдозаклинания и различного рода ужасные атаки, направленные на разнообразное причинение боли. Считается, что в самых могущественных из них нет ничего человеческого и эти чудовища и являются истинными прародителями всего народа — а описанный выше кайтон всего лишь дитя их союза с одной из несчастных жертв.



КАЛЬМАР

Обтекаемое тело этого красного кальмара быстро и легко скользит сквозь толщу воды. Над его щупальцами расположены два крупных глаза.

КАЛЬМАР

КО 1



Опыт 400

Нейтральное среднее животное (подводный).

Иници.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 13 (3d8).

Стойкость +3, Реакция +7, Воля +2.

Защитные способности: чернильное облако (5-футовый радиус).

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов, реактивное движение 240 футов.

В ближнем бою: укус +4 (1d3+2), щупальца +2 (1d4+1 и захват).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +2; МБМ: +4 (+8 при захвате); ЗБМ: 16.

Черты: Молниеносная реакция, Мультиатака^А, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +7, Плавание +10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка, пара или косяк (3–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Реактивное движение (Экс): в качестве действия полного хода кальмар может двигаться по прямой со скоростью 240 футов.

При этом он не провоцирует внеочередных атак.

Чернильное облако (Экс): находясь под водой, кальмар может в качестве свободного действия раз в минуту выпустить облако чернил радиусом 5 футов. В облаке нельзя видеть, и оно сохраняет форму 1 минуту, после чего рассеивается.

Кальмары — агрессивные хищники, бесстрашно нападающие на любую добычу, даже если она больше их самих.

КАЛЬМАР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **КБ:**

+1 естественная броня; **Скорость:** плавание 60 футов, реактивное движение 240 футов; **Атака:** щупальца (1d4 и захват), укус (1d3); **Характеристики:** Сил 14, Лвк 15,

Вын 11, Инт 2, Мдр 12, Хар 2; **Особые свойства:** сумеречное зрение, чернильное облако.

Изменения на 4 уровне: **Характеристики:** Сил +2, Вын +2.

КАЛЬМАР, ГИГАНТСКИЙ

Каждый глаз этого огромного кальмара не меньше щита, а его щупальца извиваются и мельтешат так быстро, что голова идёт кругом.

ГИГАНТСКИЙ КАЛЬМАР

КО 9



Опыт 6400

Нейтральное огромное животное (подводный).

Иници.: +7; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, врасплох 17 (+9 естественная броня, +3 Лвк,

–2 размер).

ПЗ: 102 (12d8+48).

Стойкость +14, Реакция +13, Воля +5.

Защитные способности: чернильное облако (20-футовый радиус).

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов, реактивное движение 260 футов.

В ближнем бою: укус +14 (2d6+7), 2 ловчих щупальца +14 (1d6+7), щупальца +12 (4d6+3 / 19–20 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов (30 футов для ловчих щупалец и щупалец).

Особые атаки: сдавливание (4d6+10).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 17, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +9; МБМ: +18 (+22 при захвате); ЗБМ: 31.

Черты: Боевые рефлексы, Внушительная стойкость, Молниеносная реакция, Мультиатака^А, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (щупальце), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +22, Плавание +15.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

Гигантский кальмар — легендарное животное, способное с лёгкостью сожрать человека. Голод заставляет этих глубоководных чудовищ подниматься ближе к поверхности и воспринимать любое встреченное существо как добычу.

Длина гигантского кальмара —

45 футов, а вес —

1 500 фунтов.



КАРГА, БОЛОТНАЯ

Лицо этой тощей зеленокожей старухи скрыто тёмными спутанными волосами, покрытыми плесенью.

БОЛОТНАЯ КАРГА

КО 5



Опыт 1600

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 90 футов; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, врасплох 18 (+1 Лвк, +8 естественная броня).

ПЗ: 58 (9d10+9).

Стойкость +6, Реакция +7, Воля +7.

УКМ: 16.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (1d4+4 и немочь).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Постоянные — бесследный шаг, дыхание под водой, полиглот.

Неограниченно — иной облик, невидимость, облик дерева, пиротехника (СЛ 14), пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 12), шёпот ветра.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 12, Инт: 15, Мдр: 13, Хар: 14.

БМА: +9; МБМ: +13; ЗБМ: 24.

Черты: Бдительность, Боевая магия, Бой вслепую, Внушительная стойкость, Обманщик.

Навыки: Блеф +13, Внимание +15, Знание (магия) +11, Маскировка +13, Плавание +18, Проницательность +9, Скрытность +13.

Языки: акло, великий, всеобщий.

ОС: мимикрия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка или ковен (3 любые карги).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мимикрия (Экс): болотная карга может имитировать звуки практически всех животных, обитающих вблизи её логова.

Немочь (Св): когти болотной карги вытягивают силу из тех, в кого вливаются. Каждый раз, когда болотная карга успешно атаковала когтями, цель получает 2 урона Силе, если провалит испытание Стойкости со СЛ 16. Болотная карга может попытаться существенно ослабить противника, прикоснувшись к нему. Атака касанием требует основного действия и не может быть совершена в том же раунде, что и удары когтями. Противник, которого коснулась болотная карга, проходит испытание Стойкости со СЛ 16 и при провале получает 2d4 урона Силе. СЛ испытания зависит от Харизмы болотной карги.

Болотные карги — ужасные старухи, обитающие в зловонных топях и дремучих лесах. Они питают лютую ненависть к красоте и безупречности и получают удовлетворение, убивая невинных, сводя с ума благородных и превращая чистосердечных в подлецов. Каргам особенно нравится использовать изменение облика, чтобы притворяться обольстительными юными девами и совращать молодых людей, уводя их от возлюбленных или из семьи. В этом обличье они развращают благородных и законопослушных жителей, вовлекая их в распутство и грех. Некоторые карги предпочитают открыть любовнику истинное лицо, тщательно выбрав момент так, чтобы он сошёл с ума от стыда и ужаса. Другие же максимально растягивают свои интрижки, прикладывая все усилия, чтобы разрушить жизнь обольщённого мужчины и раскрыться лишь тогда, когда он окончательно потеряет всё человеческое. Можно сказать, что незадачливые любовники, закончившие жизнь в желудке болотной карги, ещё легко отделались, ведь эти создания очень жестоки и обладают крайне богатым воображением, а потому судьба их жертв незавидна и страшна.

Рост обычной болотной карги — от 5 до 6 футов, а вес чуть меньше 160 фунтов.

• КОВЕНЫ

Три любые карги могут объединиться в ковен, усиливающий их магические способности. Несмотря на то, что в ковен могут войти какие угодно карги, чаще всего объединяются именно болотные.

Когда участники ковена находятся в пределах 10 футов друг от друга, они совместно могут творить любые из следующих псевдозаклинаний: божественное откровение, видение, вуаль (СЛ 19), губительный полиморф (СЛ 18), мистический мираж (СЛ 18), оживить мертвецов, приворот (чудовище) (СЛ 17), проклятие (СЛ 17), разговор с мёртвым, реинкарнация, силовая клетка, сновидение, сокрытие разума, увядание (СЛ 17), управление погодой, ясновидение/яснослышание.

Для сотворения совместной магии все три карги должны потратить действие полного хода. Все псевдозаклинания ковена имеют УЗ 9 (или УЗ самой могущественной карги этого ковена). СЛ испытаний зависит от Харизмы (и рассчитываются от Харизмы 16, но если у одной из участниц эта характеристика выше, то при определении СЛ используется её модификатор Харизмы).

По желанию ведущего более могущественные ковен могут располагать дополнительными псевдозаклинаниями.



КАРГА, МОРСКАЯ

Волосы этой древней ведьмы похожи на гниющие водоросли, а сама она настолько костлявая, что её дряблая зеленоватая кожа болтается, как мешок.

МОРСКАЯ КАРГА

КО 4



Опыт 1200

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иници.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

Аура: ужасная внешность (60 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+3 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 38 (4d10+16).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +5.

УкМ: 15.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +8 (1d6+4).

Особые атаки: сглаз.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 16, Вын: 18, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 15.

БМА: +4; МБМ: +8; ЗБМ: 21.

Черты: Эксперт (Блеф, Внимание).

Навыки: Блеф +9, Внимание +11,

Знание (одно любое) +5,

Плавание +19, Скрытность +10.

Языки: великий, всеобщий.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые водоёмы.

Численность: одиночка или ковен (3 любые карги).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сглаз (Св): три раза в день морская карга может обратить свирепый взгляд на одно любое существо, находящееся в пределах 30 футов. Цель должна пройти испытание Воли со СЛ 14 и при провале ошеломляется, испытывая смутное беспокойство и терзающее чувство обречённости. Если морская карга применит сглаз на существо, уже поражённое сглазом, цель должна пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и при провале испытывает жуткий ужас и впадает в кому на 3 дня. В каждый из этих дней жертва проклятия должна пройти испытание Стойкости со СЛ 14 или умереть. Сглаз — эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытаний зависит от Харизмы морской карги.

Сглаз: проклятие — взгляд; **Испытание:** Воли со СЛ 14; **Частота:** 1 / день; **Действие:** ошеломление (или кома, если существо уже находится под влиянием сглаза).

Ужасная внешность (Св): внешний вид морской карги настолько противен, что все не являющиеся каргами существа в радиусе 60 футов, увидевшие её, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и при провале слабеют, получая 1d6 урона Силе. Существа, поражённые этой способностью или успешно прошедшие испытание против неё, невосприимчивы к ужасной внешности этой карги на следующие 24 часа. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы морской карги.

Морские карги — чудовищного вида ведьмы, чей облик настолько ужасен, что немногие осмеливаются даже взглянуть на них. Эти гадкие существа любят вносить разлад, мучая океанские народы пустыми обещаниями и обрекая моряков на гибель. Морские карги всегда омерзительны на вид и, несмотря на волчий аппетит, обычно выглядят чахлыми и истощёнными. Рост карги — около 6 футов, а вес — 150 фунтов.

Обитают эти существа достаточно близко к берегу, поскольку там им чаще встречаются рыбацкие и торговые суда. В большинстве своём карги избегают городов, чтобы не привлекать к себе особого внимания и не рисковать жизнью, но случается, что храбрая или просто нетерпеливая карга селится в городской гавани или устье глубокой реки.

Морские карги подобно своим сухопутным товаркам собирают ковены, но их среда обитания обычно препятствует общению с обитающими на суше. Бывает, что в ковен входит болотная карга с побережья (зачастую живущая на солончаке или другой прибрежной заболоченной местности) и две морские карги, которые считают болотную матроной и предводительницей, но в большинстве случаев ковен составляют три морские карги, дружелюбно настроенные по отношению друг к другу.

Подробнее ковены описаны на стр. 152.



КАРГА, НОЧНАЯ

Эта страшная клыкастая старуха худа, как мертвец. Она облачена в изорванные лохмотья и увешана ужасными амулетами.

НОЧНАЯ КАРГА

КО 9



Опыт 6400

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 14, врасплох 21 (+11 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 92 (8d10+48).

Стойкость +14, Реакция +8, Воля +11.

СУ: 10/холодное железо и магия; Невосприимчивость: обольщение, огонь, сон, ужас, холод; УкМ: 24.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (1d4+5), укусы +13 (2d6+5 и болезни).

Особые атаки: вторжение в сон.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Постоянные — обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (принципиальность), определение мировоззрения (хаос).

Неограниченно — волшебная стрела, глубокий сон (СЛ 16), невидимость, ослабляющий луч (СЛ 14).

Неограниченно (с оберегом) — вместилище для души, выход в Эфир.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 19, Вын: 22, Инт: 18, Мдр: 16, Хар: 17.

БМА: +8; МБМ: +13; ЗБМ: 27.

Черты: Бдительность, Боевая магия, Бой верхом, Обманщик.

Навыки: Блеф +16, Верховая езда +15, Внимание +16, Дипломатия +11, Запугивание +14, Знание (магия) +12, Знание (планы) +15, Колдовство +15, Маскировка +16, Проницательность +16.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, небесный.

ОС: смена формы (любой гуманоид, иной облик), оберег.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой злой план.

Численность: одиночка, наездница (1 и 1 мара) или ковен (3 любые карги).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Демоническая лихорадка: укус — ранение;

Испытание: Стойкости со СЛ 20; Скрытый период: немедленно; Частота: 1 / день; Действие: 1d6 урона Вын (цель должна немедленно пройти еще одно испытание Стойкости, в случае провала 1 пункт урона окажется постоянной потерей); Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости ночной карги.

Вторжение в сон (Св): ночная карга может появляться во снах хаотичных или злых существ, используя свой оберег, чтобы выйти в Эфир и зависнуть над существом и таким образом следовать за ним до утра. Спящему снятся мучительные

кошмары, и по пробуждении он теряет 1 пункт Выносливости. Лишь другое эфирное существо может прекратить такие ночные вторжения, победив ночную каргу.

Оберег (Св): у каждой ночной карги есть оберег — особый драгоценный камень стоимостью не менее 1800 эм, который она носит как амулет. Магия оберега подпитывается духом карги, когда он находится при ней, — будучи взятым у владелицы (или после её смерти), оберег сохраняет свои магические свойства на протяжении 24 часов, после чего становится обычным драгоценным камнем. Оберег немедленно исцеляет любую болезнь своего носителя. Кроме того, оберег даёт бонус +2 (сопротивляемость) ко всем испытаниям (бонус учитывается в приведённом ранее блоке параметров). Карга, потерявшая свой оберег, не может использовать выход в Эфир или вместилище для души, пока не найдёт ему замену.

Ночные карги — ужасные убийцы и торговки душами, нападающие на смертных во сне, когда те наиболее уязвимы. Они любят медленно убивать жертв, являясь им ночь за ночью, а затем заключают их души в тёмные камни, которые продают на адских рынках Внешних планов. Рост этих существ варьируется от 5,5 до 7 футов, а вес — от 150 до 300 фунтов.



КЕНТАВР

Верхняя часть туловища этого существа выглядит как загорелый мускулистый воин, а нижняя — как холёный боевой конь.

КЕНТАВР

КО 3



Опыт 800

Нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, врасплох 18 (+6 броня, +1 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер, +2 щит).

ПЗ: 30 [4d10+8].

Стойкость +3, Реакция +6, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 50 футов [35 футов в доспехах].

В ближнем бою: длинный меч +5 [1d8+2 / 19-20], 2 копыта +0 [1d6+1].

Дистанционная: копьё +5 [1d8+2 / ×3].

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 14, Вын: 15, Инт: 11, Мдр: 14, Хар: 12.

БМА: +4; МБМ: +7; ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +7, Выживание +9, Дипломатия +5,

Запугивание +6, Знание (природа) +4.

Языки: всеобщий, силван, эльфийский.

ОС: уменьшенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные леса и равнины.

Численность: одиночка, пара, группа [3-10],

племя [11-30, 3 охотника 3 уровня и 1 лидер 6 уровня].

Сокровища: обычные (нагрудник, тяжёлый стальной щит, длинный меч, копьё, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уменьшенное оружие (Экс): несмотря на то, что кентавр — крупное существо, его торс соответствует гуманоиду среднего размера. В результате они подбирают оружие, размер которого на одну категорию меньше, чем они сами (большинство кентавров используют оружие среднего размера).

Эти мужественные полулюди-полукони, обитающие на задворках цивилизации, славятся своим охотничьим мастерством и боевыми навыками. Внешне кентавры очень разные, кожа их человеческих половин обычно очень смуглая от длительного пребывания под открытым небом и несильно отличается по цвету от кожи местных людей, а нижняя часть походит по расцветке на распространённых в этой местности лошадей. У кентавров тёмные волосы и глаза, а сами они достаточно крупные, но общее телосложение определяется лошадиной частью: рост среднего кентавра превышает 7 футов, а вес достигает 2 000 фунтов, но сильно зависит от места обитания — жители равнин быстроноги и стройны, а горные кентавры более крепко сложены и кряжисты. Кентавры в среднем живут до 60 лет.

Они сторонятся общения с другими народами и достаточно неохотно общаются даже друг с другом, но понемногу начинают принимать условия существования в современном мире. Большая часть этих существ образует племена, живущие на просторных равнинах или опушках древних лесов, но многим кентаврам не нравится обитать в изоляции, и они переселяются в города, где лояльно относятся к чужакам. Такие кентавры считаются изгоями и отвергаются даже родным племенем, поэтому решение уйти даётся им нелегко. В очень редких случаях целые племена кентавров по настоянию вольномыслящего вождя торгуют или заключают союзы с поселениями гуманоидов — обычно с эльфийскими, иногда с гномьими и лишь изредка — с людскими и дварфийскими. Многие народы остерегаются кентавров из-за рассказов об их свирепости и регулярных кровавых стычек между кентаврами и упрямыми поселенцами или армиями государств, посягнувших на территорию этих существ.



Иллюстратор: Игорь Вершинин

КОАТЛЬ

У этого крылатого змея разноцветное оперение, а взгляд его полон мудрости.

КОАТЛЬ

КО 10



Опыт 9600

Принципиальное доброе крупное потустороннее существо (местный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, определение мировоззрения (добро, зло, принципиальность, хаос); Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 13, вра-сплох 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 126 (12d10+60).

Стойкость +9, Реакция +13, Воля +14.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +16 (1d8+7, захват и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: сдавливание (1d8+7).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Постоянные — определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (принципиальность), определение мировоззрения (хаос).
Неограниченно — невидимость, планарный переход (СЛ 20), чтение мыслей (СЛ 15), эфирная прогулка (УЗ 16).

Известные заклинания (УЗ 9):

4 (4 / день) — приворот (чудовище) (СЛ 17), свобода движений.
3 (7 / день) — газообразность, магический круг против зла, призыв чудовища III.
2 (7 / день) — исцеление серьёзных ранений, опаляющий луч, орлиное великопение, тишина (СЛ 15).
1 (7 / день) — верный удар, защита от непогоды, защита от хаоса, магический доспех, непроглядный туман.
0 (неограниченно) — ледяной луч, первая помощь, разрушение нежити, свет, сопротивляемость, ступор, чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 16, Вын: 20, Инт: 17, Мдр: 19, Хар: 17.

БМА: +12; МБМ: +18 (+22 при захвате); ЗБМ: 32 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Заклинания без реагентов^А, Молниеносная реакция, Мощное заклинание, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +18, Блеф +9, Внимание +23, Выживание +16, Дипломатия +18, Знание (магия) +9, Знание (религия) +12, Использование магических устройств +18, Колдовство +15, Полёт +20, Проницательность +15.

Языки: всеобщий, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка, пара или выводок (3–6).

Сокровища: обычные.



ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: коатль творит заклинания как чародей 9 уровня и может использовать как заклинания чародея, так и жреца, которые для коатля считаются мистическими (ему не нужен символ религии, чтобы их творить).

Яд (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16; **Частота:** 1 / минута до 10 минут; **Действие:** 1d4 урона Силе; **Лечение:** 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости коатля.

Обычно коатли служат принципиальным и добрым божествам, но некоторые предпочитают действовать самостоятельно. Коатлей уважают и ценят за их красоту, мудрость и стремление направлять смертных на путь истинный и помогать бороться со злом (особенно тем, что путешествует по планам). Некоторые изолированные племена считают коатлей божествами, и хоть этим созданиям и неприятно притворяться богами, они поддерживают подобные заблуждения, поскольку так им проще заставить племена дружить с соседями и вести мирный образ жизни. Длина коатля — примерно 12 футов, размах крыльев — 15 футов, а вес — 1 800 фунтов.

Хотя эти существа — потусторонние, им всё же нужна еда. Коатли питаются тем же, чем и обычные змеи: млекопитающими и птицами, но некоторые едят и злых гуманоидов. Коатли не очень любят тратить время на охоту: это отвлекает их от достижения высших целей, поэтому они благосклонно принимают пищу в дар, особенно если это маленький кабан или крупная пернатая дичь.

Иногда в знак особого расположения коатль может даровать персонажу или группе 1d4 ярких пера в награду за их услуги. Если дарованное перо использовать как дополнительный реагент при сотворении заклинания *потусторонний союзник*, то будет призван именно этот коатль, который не потребует платы за свои услуги, если, конечно, согласится оказать их.

КОБОЛЬД

У этого небольшого ящероподобного гуманоида длинный хвост, чешуйчатая кожа и пасть, полная мелких зубов.

КОБОЛЬД

КО ¼



Опыт 100

Кобольд, боец 1.

Принципиальный злой небольшой гуманоид (рептилоид).

Иници.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 14 (+2 броня, +1 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 5 (1d10).

Стойкость +2, Реакция +1, Воля -1.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: копьё +1 (1d6-1).

Дистанционная: праща +3 (1d3-1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 13, Вын: 10, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: -1; ЗБМ: 10.

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +5, Ремесло

(капканщик) +6, Скрытность +5;

Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Профессии (рудокоп), +2 к Ремеслу (капканщик).

Языки: драконий.

ОС: пройдоха.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: подземелья (пещеры) с умеренным климатом или дремучие леса.

Численность: одиночка, группа (2-4), гнездо (5-30 и столько же не участвующих в бою, 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых и 1 лидер 4-6 уровня) или племя (31-300 и 35% не участвующих в бою, 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 2 лейтенанта 4 уровня, 1 лидер 6-8 уровня и 5-16 свирепых крыс).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, копьё, праща, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пройдоха (Экс): для кобальдов навыки Ремесло (капканщик) и Скрытность всегда классовые.

Кобальды предпочитают тьму и поэтому обитают в огромных норах под землёй или в тёмных уголках леса, скрытых от солнечных лучей. Из-за внешнего сходства кобальды провозглашают себя наследниками драконов, призванными

править землями, простёршимися под крыльями их огромных богоподобных родичей, но самим драконам эти настырные существа в общем и целом не нужны.

Сами кобальды прекрасно знают о своей слабости, хоть вслух и заявляют о священных правах и предназначении. Если у кобальдов есть возможность получить преимущество в бою, они обязательно ей воспользуются: будучи существами трусливыми, но хитроумными, они предпочтут устроить засаду, предать, спрятаться в норе, отгородившись от противника множеством грубых, но затейливых ловушек, или в крайнем случае с гиканьем и криками навалиться на него всей толпой.

Окраска шкур кобальдов может соответствовать оттенку чешуи любого из цветных драконов, причём даже у кобальдов, вылупившихся из яиц одной кладки, цвета могут отличаться. Самый распространённый — красный, но белые, зелёные, синие и чёрные кобальды тоже не редкость.

ПЕРСОНАЖИ-КОБАЛЬДЫ

Кобальды используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Кобальд с уровнями в классах персонажа ведущего получает штраф -3 к своему КО (вместо обычных -2). Кобальдам присущи следующие особенности народа:

-4 Сила, +2 Ловкость, -2 Выносливость: кобальды быстрые, но хилые.

Небольшой размер: кобальды — существа небольшого размера, поэтому они получают +1 (размер) к КБ, +1 (размер) к атакам, -1 к МБМ и ЗБМ и +4 (размер) к проверкам Скрытности.

Нормальная скорость: базовая скорость кобальдов — 30 футов.

Ночное зрение: кобальды могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Броня: кобальды получают +1 (естественная броня) к КБ.

Пройдоха: кобальды получают +2 (народ) к проверкам Внимания, Профессии (рудокоп) и Ремесла (капканщик). Для кобальдов навыки Ремесло (капканщик) и Скрытность всегда классовые.

Слабые стороны: светочувствительность (см. стр. 305).

Языки: кобальды начинают игру, зная лишь драконий язык. Кобальды с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: всеобщий, гномий, дварфийский и подземный.



КОЗЯВКА

Огромная голова этого небольшого гуманоида в сочетании с уродливой одутловатой синей рожой придают ему прискорбный вид.

КОЗЯВКА

КО 1/4



Опыт 100

Принципиальная злая небольшая фея.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 120 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 11 (+1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 3 (1d6).

Стойкость +0, Реакция +3, Воля +3.

СУ: 2/холодное железо.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: кинжал +0 (1d3-1 / 19-20).

Дистанционная: дротик +2 (1d3-1).

Особые атаки: ненависть.

Псевдозаклинания (УЗ 1):

Неограниченно — мелкие фокусы.

1 / день — погибель (СЛ 10).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 13, Вын: 11, Инт: 8, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +0; МБМ: -2; ЗБМ: 9.

Черты: Стрельба вблизи.

Навыки: Верховая езда +2, Внимание +5, Дрессировка +0,

Лазание +7, Ловкость рук +9, Скрытность +13; Модифика-

торы народа: +4 к Ловкости рук, +4 к Скрытности.

Языки: подземный.

ОС: понимание вредителей +4.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, группа (2-8) или племя (9-20, 1 вождь 2-4 уровня и 2-6 гигантских вредителей).

Сокровища: обычные (кинжал, 6 дротиков, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ненависть (Экс): козявки получают бонус +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «дwarf» или «гноm», так как обучены сражаться против своих кровных врагов.

Понимание вредителей (Экс): эта способность работает аналогично друидскому пониманию животных, но только в отношении вредителей. Козявка получает +4 (народ) к этим проверкам. Обычно вредители неразумны, но при эмпатическом общении обретают крупицу интеллекта, что позволяет козявкам дрессировать вредителей средних размеров и использовать их для верховой езды. В рамках применения этой способности считается, что стая — одно существо с одним разумом, поэтому козявка с относительной лёгкостью может применять её для управления действиями стаи.

Козявки произошли от еще более мелких фей и считаются одними из самых жалких и трусливых обитателей подземного мира. Они настолько безобразны, что даже гоблины называют их уродами. Сидя в своём крошечном жилище, козявки сокрушаются по этому поводу недели, месяцы и даже годы, пока гнев и расстройство наконец не перескочат природную трусость и козявка не отправится вершить быструю и кровавую месть верхом на верном пауке.

Когда-то козявки были ближе к загадочному миру фей. С момента их появления на Материальном плане сменилось бесчисленное множество поколений, и они стали крупнее и коренастее, но даже несмотря на это, козявки всё равно остаются не у дел в своих подземельях. Их давние враги — dwarфы и гномы, особенно свирфнеблины, живущие в глубоких пещерах. В сражениях с врагами единственное преимущество этих существ — способность понимать вредителей: козявки обожают пауков, многоножек и пещерных удильщиков, поэтому колонии козявок обычно есть чем себя защитить.

Хоть козявки, в отличие от своих зловещих родичей гремлинов, и лишились сверхъестественной способности манипулировать волшебными предметами, удачей и механизмами, они могут использовать мелкие фокусы, чтобы докучать врагам. В бою с несколькими противниками козявка страшно выпучивает глаза, применяя псевдозаклинание погибель, чтобы проклясть врага.

Рост козявки — 3 фута, а вес — 40 фунтов.



КОШКА, ГЕПАРД

Золотистая шкура этого крупного и стройного представителя семейства кошачьих покрыта чёрными пятнами, а длинные и мощные лапы говорят о потрясающей скорости.

ГЕПАРД

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +8; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 14, врасплох 11 (+1 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 19 (3д8+6).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 50 футов; бег.

В ближнем бою: укус +6 (1д6+3 и сбивание с ног), 2 удара когтями +6 (1д3+3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 19, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +8, Внимание +5, Скрытность +8 (+12 в высокой траве); Модификаторы народа: +4 к Скрытности в высокой траве.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бег (Экс): один раз в час гепард может увеличить свою скорость при атаке с разбега в 10 раз (до 500 футов).

Гепард — быстрый и опасный хищник, способный двигаться с невероятной скоростью, моментально настигая ничего не подозревающую добычу. Этот охотник избегает густых зарослей и кустарника, предпочитая затаиться в высокой траве.

Взрослый гепард достигает 4,5 фута в длину и весит 140 фунтов.

КОШКА, ЛЕОПАРД

Леопард грациозно движется, демонстрируя мощные мускулы, переливающиеся под пятнистым мехом.

ЛЕОПАРД

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +4; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 14, врасплох 11 (+4 Лвк, +1 естественная броня).

ПЗ: 19 (3д8+6).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +6 (1д6+3 и захват), 2 удара когтями +6 (1д3+3).

Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +6, 1д3+3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 19, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +2; МБМ: +5 (+9 при захвате); ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Акробатика +8, Внимание +5, Лазание +11, Скрытность +11 (+15 в подлеске); Модификаторы народа: +4 к Скрытности в подлеске.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Леопарды достигают 4 футов в длину и весят 120 фунтов. Приведённый блок параметров описывает любого представителя семейства кошачьих среднего размера — ягуаров, пантер и пум, отличающихся от гепарда местом обитания и способом охоты: леопарды и их сородичи охотятся по ночам и предпочитают прыгивать на добычу с деревьев или высоких скал.

Леопарды могут питаться практически любыми животными, которых смогут догнать и убить, предпочитая добычу небольшого размера, но вполне могут одолеть и крупное травоядное. Впрочем, они не брезгуют грызунами, птицами и насекомыми. Здоровые, сытые и не испуганные леопарды обычно неагрессивны по отношению к гуманоидам, и к ним вполне можно подойти достаточно близко. Однако обитающие вблизи поселений леопарды достаточно быстро начинают представлять угрозу.



КРАБ, ГИГАНТСКИЙ

Этот краб высотой с дварфа угрожающе размахивает огромными клешнями.

ГИГАНТСКИЙ КРАБ

КО 2



Опыт 600

Нейтральный средний вредитель (подводный).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 11, врасплох 15 (+1 Лвк, +5 естественная броня).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +5, Реакция +2, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +4 (1d4+2 и захват).

Особые атаки: сдавливание (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +2; МБМ: +4 (+8 при захвате); ЗБМ: 15 (27 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +4, Плавание +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

ОС: зависимость от воды.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая водная.

Численность: одиночка или несколько (2–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зависимость от воды (Экс): гигантские крабы могут находиться на суше в течение 1 часа за каждый пункт Выносливости, после чего начинают задыхаться, как если бы захлебывались.

Гигантские крабы поведением и повадками несильно отличаются от своих маленьких сородичей. Они всеядны: питаются как растительной пищей в виде водорослей и грибов, так и животной, поедая рыбу, птиц и даже зазевавшихся гуманоидов. Цвет панциря у разных видов различается и может менять окраску в зависимости от рациона.

Существует множество разновидностей гигантских крабов, некоторые из которых имеют меньший размер, но в основном они гораздо крупнее. Вы можете изменять размер и КЗ описанного существа (изменяя соответствующим образом Силу, Ловкость и Выносливость), чтобы создавать различных представителей этих ракообразных.

Вид краба	КО	Размер	КЗ
Королевский	¼	Маленький	1d8
Кокосовый	½	Небольшой	1d8
Скальный	4	Крупный	5d8
Акулоед	7	Огромный	8d8
Большой рифовый	10	Гигантский	11d8
Кораблекрушитель	13	Колоссальный	14d8

КРАБ, СТАЯ

Кишащая масса клацающих панцирей и щёлкающих клешней буквально вываливается из приюта, оставляя на песке следы тысяч ног.

СТАЯ КРАБОВ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральный миниатюрный вредитель (подводный, стая).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 16, врасплох 16 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 38 (7d8+7).

Стойкость +6, Реакция +4, Воля +2.

Невосприимчивость: особенности стаи, урон от оружия, эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: стая (2d6).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +5; МБМ: —; ЗБМ: —.

Навыки: Плавание +10; Модификаторы народа: добавляет к Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая водная.

Численность: одиночка, пара или лавина (3–8 стай).

Сокровища: нет.

Стая крабов насчитывает более тысячи особей обычного размера, которые буквально захлёстывают существ, оказавшихся на пути, и раздирают их на кусочки своими многочисленными клешнями. Рыбаки утверждают, что подобное поведение крабов вызывается приливами и фазами луны.



КРАКЕН

Это исполинских размеров чудовище похоже на гигантского кальмара, но почему-то на отметины на его теле жутко смотреть.

КРАКЕН

КО 18



Опыт 153600

Нейтральный злой гигантский волшебный зверь (подводный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 120 футов, сумеречное зрение; Внимание +28.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 6, врасплох 32 (+26 естественная броня, -4 размер). ПЗ: 290 (20d10+180).

Стойкость +21, Реакция +12, Воля +11.

Невосприимчивость: холод, эффекты, воздействующие на разум, яд.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 40 футов, реактивное движение 280 футов.

В ближнем бою: 2 ловчих щупальца +26 (2d6+10 / 19-20 и захват), 8 щупалец +24 (1d8+5 и захват), укус +26 (2d8+10).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов (60 футов для ловчего щупальца, 40 футов для щупальца).

Особые атаки: опутывание корабля, сдавливание (щупальца, 1d8+10), чернильное облако.

Псевдозаклинания (УЗ 15):

1 / день — подчинение чудовища (СЛ 24, только животные), управление ветрами, управление погодой, устойчивость к стихии.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 10, Вын: 29, Инт: 21, Мдр: 20, Хар: 21.

БМА: +20; МБМ: +34 (+38 при захвате); ЗБМ: 44 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бой вслепую, Бойня, Защитная стойка, Критическая точность, Критическое кровотечение, Мультиатака, Сбивание с ног, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (ловчее щупальце).

Навыки: Внимание +28, Запугивание +25, Знание (география) +25, Знание (природа) +25, Использование магических устройств +25, Плавание +41, Скрытность +11.

Языки: акван, всеобщий.

ОС: цепкий захват.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Опутывание корабля (Экс): в качестве действия полного хода кракен может попытаться схватить корабль равного или меньшего размера четырьмя из своих щупалец. Он проверяет МБМ против Профессии (матрос) капитана судна, получая +4 к проверке МБМ за каждую категорию разницы в размерах (+4 для огромного корабля, +8 для крупного и так далее). Если кракен схватил корабль, он удерживает его на месте, лишая возможности двигаться, и может атаковать любые цели на палубе или внутри корабля щупальцами, лишаясь возможности атаковать укусом. Свободными ловчими щупальцами он может атаковать только цели

на палубе. В каждом раунде, при условии сохранения захвата, кракен автоматически наносит корпусу корабля урон укусом.

Реактивное движение (Экс): в качестве действия полного хода кракен может двигаться назад со скоростью 280 футов. Он должен двигаться исключительно по прямой, но при этом не провоцирует внеочередных атак.

Цепкий захват (Экс): кракен, схвативший противника своими ловчими щупальцами или щупальцами, сам схваченным не считается.

Чернильное облако (Экс): находясь под водой, кракен может в качестве свободного действия раз в минуту выпустить 80-футовое облако чёрных ядовитых чернил. В облаке нельзя видеть, чем кракен может воспользоваться, чтобы отступить из боя. Существа, находящиеся в облаке, считаются находящимися во тьме. Кроме того, чернила токсичны и действуют на существ как контактный яд. Облако сохраняет форму 1 минуту, после чего рассеивается. СЛ испытания против яда зависит от Выносливости кракена.

Чернила кракена: чернильное облако — контакт; Испытание:

Стойкости со СЛ 29; Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 1 урон Сил и тошнота; Лечение: 2 испытания подряд.

Легендарный кракен — гроза морей и кошмар всех моряков. Это существо размером с кита может атаковать из тёмной пучины, повелевать ветрами и погодой, без которых корабль не может двигаться, и, в довершение всего, его интеллект ничуть не уступает умам самых жестоких, коварных и изобретательных преступников. Многие полагают, что кракены — порождения гнева божьего, но другие считают их истинными властителями глубин, для которых сухопутные народы — всего лишь скот, выращиваемый на убой.

Длина кракена достигает почти 100 футов, а весит он 4 000 фунтов.



Иллюстратор: Эндрю Хью

КРОВОСОС

У этой насекомоподобной твари тонкие лапки, крылья как у летучей мыши и острый, как игла, хоботок.

КРОВОСОС

КО ½



Опыт 200

Нейтральный маленький волшебный зверь.

Иници.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 12 (+4 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 5 (1d10).

Стойкость +2, Реакция +6, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: атака касанием +7 (присасывание).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: кровопийца.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 19, Вын: 10, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +3 (+11 при захвате после присасывания); ЗБМ: 9 (17 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Полёт +8, Скрытность +16.

ОС: заразный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: трясины с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, колония (2–4), группа (5–8), туча (9–14) или стая (15–40).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заразный (Экс): кровососы обитают на болотах, пьют кровь самых разных существ и поэтому являются переносчиками заразы. Когда кровосос пьёт кровь существа, оно с 10% вероятностью получает заражение крови, слепящий недуг или другую подобную болезнь («Основная книга правил», стр. 591). После прохождения такой проверки жертва не может быть заражена этим кровососом, но атаки других кровососов проходят как обычно и могут заразить существо разными болезнями.

Кровопийца (Экс): присосавшись к существу, кровосос пьёт кровь в конце каждого раунда, нанося жертве 1 урон Выносливости. Нанеся Выносливости 4 урона, он отцепляется и улетает переваривать кровь. Если жертва умрёт прежде, чем кровосос насытится, он отцепляется и ищет новую цель.

Присасывание (Экс): когда кровосос успешно проводит атаку касанием, он вцепляется в цель зазубренными лапами и автоматически берёт её в захват. Кровосос теряет бонус Ловкости к КБ, поэтому его КБ становится равно 12, но он держится очень цепко и вонзает в схваченного противника хоботок. Присосавшись к противнику, кровосос получает бонус +8 (народ) к удержанию его в захвате. Присосавшегося кровососа можно ударить оружием или взять в захват — если добыча успешно пройдёт проверку захвата или Изворотливости, кровосос отцепляется.

Кровососы — агрессивный болотный гнус, питающийся кровью диких и домашних животных, но не брезгающий и зазевавшимся путником. Сами по себе эти существа слабы, но, собравшись в стаю, могут обескровить человека за считанные минуты, оставив от него лишь иссушённый труп.

Кровососы не совсем насекомые, а скорее млекопитающие, использующие для передвижения по воздуху четыре кожистых крыла и предпочитающие теплокровную добычу. Они обычно поджидают жертву у водопоя, и когда она утратит бдительность, облепают её и впиваются длинными хоботками в вены. После насыщения кровососы улетают в заросли камыша, чтобы отложить яйца, и отдыхают, пока не оголодают достаточно, чтобы вновь отправиться на охоту.

Кровососы достигают 1 фута в длину, размах их крыльев — 2 фута, а вес — немногим меньше фунта. Обычно эти существа окрашены в ржаво-красный или красно-коричневый цвет, а подбрюшье у них грязно-жёлтое. Голодные кровососы часто бледно-розовые, но по мере насыщения их окраска становится более яркой и густой.



КРОКОДИЛ

Эта рептилия с ошеломляющей скоростью выпрыгивает на берег из-под воды, волооча за собой мощный хвост, и издаёт угрожающий рык.

КРОКОДИЛ	КО 2			
Опыт 600				
Нейтральное крупное животное.				
Иниц.: +1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +8.				
ЗАЩИТА				
КБ: 14, касание 10, врасплох 13 (+4 естественная броня, +1 Лёк, -1 размер).				
ПЗ: 22 (3д8+9).				
Стойкость +6, Реакция +4, Воля +2.				
АТАКА				
Скорость: 20 футов, плавание 30 футов; бег.				
В ближнем бою: укус +5 (1д8+4 и захват) и удар хвостом +0 (1д12+2).				
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.				
Особые атаки: смертоносное вращение (1д8+6 и сбивание с ног).				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 19, Лёк: 12, Вын: 17, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.				
БМА: +2; МБМ: +7 (+11 при захвате); ЗБМ: 18 (22 против сбивания с ног).				
Черты: Эксперт (Внимание, Скрытность).				
Навыки: Внимание +8, Плавание +12, Скрытность +5 (+13 в воде);				
Модификаторы народа: +8 к Скрытности в воде.				
ОС: задержка дыхания.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: реки и болота в тёплом климате.				
Численность: одиночка, пара или колония (3-12).				
Сокровища: нет.				
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ				
Бег (Экс): один раз в минуту крокодил может на один раунд увеличить свою наземную скорость до 40 футов.				
Задержка дыхания (Экс): количество раундов, в течение которых крокодил может непрерывно задерживать дыхание, не рискуя захлебнуться, равно значению его Выносливости, умноженному на 4.				
Смертоносное вращение (Экс): когда крокодил схватил противника такого же или меньшего размера, он может совершить смертоносное вращение при успешной проверке захвата. Вцепившись в противника, крокодил поджимает лапы и вращается вокруг своей оси, закручивая и опрокидывая жертву, которая получает урон от укуса и распластывается. Если эта атака прошла успешно, крокодил сохраняет захват.				

Крокодил — доисторическая рептилия, обитающая в болотах или у берегов рек, где часто нападает на животных, пришедших на водопой.

Обычный крокодил достигает 14 футов в длину и весит 1 400 фунтов, но встречаются и более крупные его разновидности. Приведённый блок параметров можно использовать для всех подобных существ, например аллигаторов.

КРОКОДИЛ, СВИРЕПЫЙ

Этот крокодил имеет воистину громадный размер: он настолько велик, что может одним махом проглотить лошадь.

СВИРЕПЫЙ КРОКОДИЛ	КО 9			
Опыт 6400				
Нейтральное гигантское животное.				
Иниц.: +4; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +14.				
ЗАЩИТА				
КБ: 21, касание 6, врасплох 21 (+15 естественная броня, -4 размер).				
ПЗ: 138 (12д8+84).				
Стойкость +15, Реакция +8, Воля +8.				
АТАКА				
Скорость: 20 футов, плавание 30 футов; бег.				
В ближнем бою: укус +18 (3д6+13 / 19-20 и захват) и удар хвостом +13 (4д8+6).				
Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов.				
Особые атаки: проглатывание (3д6+13, КБ 16, 13 ПЗ), смертоносное вращение (3д6+19 и сбивание с ног).				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 37, Лёк: 10, Вын: 25, Инт: 1, Мдр: 14, Хар: 2.				
БМА: +9; МБМ: +26 (+30 при захвате); ЗБМ: 36 (40 против сбивания с ног).				
Черты: Бегун, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание, Скрытность).				
Навыки: Внимание +14, Плавание +21, Скрытность +0 (+8 в воде);				
Модификаторы народа: +8 к Скрытности в воде.				
ОС: задержка дыхания.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: реки и болота в тёплом климате.				
Численность: одиночка, пара или колония (3-6).				
Сокровища: нет.				

Огромный саркозух, или свирепый крокодил, — гигантский хищник, способный сожрать даже самого крупного динозавра.



Иллюстрация: Майкл Джэкс

КРЫСА, СВИРЕПАЯ

Эта грязная крыса размером с небольшую собаку. У неё жёсткая густая шерсть, длинный шелушащийся хвост и пара блестящих глаз.

СВИРЕПАЯ КРЫСА

КО 1/2



Опыт 135

Нейтральное небольшое животное.

Иниц.: +3; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 11 (+3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 5 (1d8+1).

Стойкость +3, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +1 (1d4 и болезнь).

Особые атаки: болезнь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 4.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 12 (16 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +4, Лазание +11, Плавание +11, Скрытность +11;

Модификаторы народа: добавляет к Лазанию и Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые города.

Численность: одиночка или семейство (2-20).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Заражение крови: укус — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 11; Скрытый период: 1d3 дня; Частота:

1 / день; Действие: 1d3 урона Вын

и 1d3 урона Лвк; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости свирепой крысы.

Свирепые крысы вырастают до 2 футов в длину и весят до 25 фунтов. Они часто встречаются в подземельях и городской канализации.

СВИРЕПАЯ КРЫСА

В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: небольшой; Скорость:

40 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов; Атака: укус (1d4);

Характеристики: Сил 10, Лвк 17,

Вын 12, Инт 2, Мдр 12, Хар 4;

Особые свойства: нюх, сумеречное зрение.

Изменения на 4 уровне:

Атака: укус (1d4 и болезнь);

Характеристики: Сил +2, Вын +2.

КРЫСИНАЯ СТАЯ

Бесчисленная стая пищащих крыс приближается, щёлкая зубами и царапая когтями всё, что попадает на пути.

КРЫСИНАЯ СТАЯ

КО 2



Опыт 600

Нейтральное маленькое животное (стая).

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 16 (3d8+3).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +2.

Защитные способности: особенности стаи.

АТАКА

Скорость: 15 футов, лазание 15 футов, плавание 15 футов.

В ближнем бою: стая (1d6 и болезнь).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: болезнь, тошнотворность (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 2, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 2.

БМА: +2; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +6, Внимание +8, Лазание +10, Плавание +10,

Скрытность +14; Модификаторы народа: добавляет к Лазанию и Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, туча (2-5 стай) или тьма (6-12 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Заражение крови: стая — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 12; Скрытый период: 1d3 дня; Частота:

1 / день; Действие: 1d3 урона Вын и 1d3

урона Лвк; Лечение: 2 испытания подряд.

СЛ испытания зависит от Выносливости крысиной стаи.

Эта стая — бурлящая масса сотен заразных кусачих крыс, которые настолько оголодали, что стали крайне агрессивными и отчаянно бросаются на всё, что хоть немного напоминает еду. Столь многочисленная стая способна запросто убить человека, закусав его до смерти. Крысиные стаи обычно встречаются в канализации крупных человеческих поселений. Они пытаются окружить и атаковать любое теплокровное существо, вставшее на пути.



КУРОЛИСК

Это существо похоже на исхудавшего оципанного петуха с крыльями летучей мыши и длинным чешуйчатым хвостом.

КУРОЛИСК

КО 3



Опыт 800

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иници.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 11 (+3 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 27 (5d10).

Стойкость +4, Реакция +7, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +9 (1d4-2 и окаменение).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, Лвк: 17, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +5; МБМ: +2; ЗБМ: 16.

Черты: Уворот, Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Полёт +6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, выводок (3-5) или стая (6-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Окаменение (Св): укус куролиска заставляет плоть существ твердеть и превращаться в камень — множественные укусы способны полностью обратить живое существо в камень. Каждый раз, когда куролиск наносит цели урон укусом, она должна пройти испытание Стойкости со СЛ 12 или получить 1d4 урона Ловкости (плоть и кости немеют и медленно обращаются в камень, но это не влияет на естественную броню существа). Если в результате укусов куролиска Ловкость существа снижается до 0, оно немедленно обращается в камень (аналогично заклинанию *превращение плоти в камень*). Существо, превращённое в камень таким способом, раз в день может попытаться пройти испытание Стойкости со СЛ 12, чтобы обратить окаменение вспять, при успехе возвращаясь в свой исходный облик со значением Ловкости 1 (которая затем может быть возвращена в своё исходное состояние при помощи магии или естественного выздоровления), но если обращённое в камень существо провалит три испытания Стойкости подряд, окаменение становится постоянным. Существо, возвращённое в первоначальный облик при помощи магии, исцеляет весь урон Ловкости, причинённый укусами куролиска (но не урон Ловкости, полученный от других источников). Куролиски не могут быть превращены в камень другими куролисками, но прочие обращающие в камень способности и заклинания действуют на них как обычно. СЛ испытания зависит от Выносливости куролиска.

Куролиски — глупые, злобные и отвратительно выглядящие существа, обладающие способностью обращать плоть живых существ в камень. Легенды гласят, что первый куролиск вылупился из яйца, снесённого петухом и высиженного жабой. Неизвестно, правда это или нет, но в наши дни куролиски живут и размножаются в страшных и грязных норах, которые сообща выкапывают. В стае куролисков может быть до дюжины особей, причём самцов (у которых, как у петухов, есть борода и гребешок) гораздо больше, чем самок. Высота куролиска в среднем 2 фута, а вес — 5 фунтов.

Рацион этих существ в основном состоит из семян и окаменевших насекомых (которые выполняют функцию и желудочных камней, и постепенно истираясь, еды), но они решительно обороняют свою территорию от всего, что сочтут угрозой. Скитания одинокого самца в поисках места для новой норы порой заводят его в места обитания гуманоидов, что влечёт за собой разрушительные последствия.

Способность превращать других существ в камень — главная защита этих созданий. Их логова буквально усыпаны окаменевшими останками врагов. По иронии судьбы, хорьки и ласки — существа, которые чаще всего проникают в норы куролисков и поедают их яйца, — абсолютно невосприимчивы к этой способности. По неизвестным причинам куролиски до смерти боятся и одновременно всей душой ненавидят обычных петухов, при встрече с которыми либо бросаются наутёк, либо немедленно нападают.



Иллюстратор: Эрик Лофген

ЛАМИЯ

Это существо с головой и торсом привлекательной женщины на теле льва. Её глаза и клыки выглядят совсем как кошачьи.

ЛАМИЯ

КО 6



Опыт 2400

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иници.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 16 (+7 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 67 (9d10+18).

Стойкость +7, Реакция +9, Воля +11.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: +1 кинжал +13/+8 (1d4+5 / 19-20), атака касанием +7 (потеря 1d4 Мудрости), 2 удара когтями +7 (1d4+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: потеря Мудрости.

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — изменение облика, чревоуверение.

3 / день — внушение (СЛ 14), зеркальное отражение, полноценный образ (СЛ 14), приворот (чудовище) (СЛ 15).

1 / день — глубокий сон (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 16, Вын: 14, Инт: 13, Мдр: 17, Хар: 13.

БМА: +9; МБМ: +14; ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Блеф +9, Внимание +15, Выживание +12, Дипломатия +4, Запугивание +10, Знание (религия) +4, Маскировка +6, Скрытность +15; Модификаторы народа: +4 к Блефу, +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, демонический.

ОС: уменьшенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: пустыни с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или культ (3-12).

Сокровища: удвоенные (+1 кинжал, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Потеря Мудрости (Св): каждый раз, когда ламия успешно проводит атаку касанием в ближнем бою, противник теряет 1d4 Мудрости (но в отличие от других схожих атак, это не исцеляет ламию). Ламии стараются использовать эту способность в начале боя, чтобы сделать врагов более уязвимыми к заклинаниям приворот (чудовище) и внушение.

Уменьшенное оружие (Экс): несмотря на то, что ламия — крупное существо, её торс соответствует гуманоиду среднего размера. В результате они подбирают оружие, размер которого на одну категорию меньше, чем они сами (большинство ламий используют оружие среднего размера).

Ламии — полные ненависти существа, ставшие жертвами древнего проклятия. Выше пояса они выглядят как стройные и привлекательные девушки, а нижние их половины — сильные львиные тела. Даже в гуманоидной половине проступают кошачьи черты: зрачки диких глаз

вертикальны, а зубы скорее напоминают клыки. Рост ламии — более 6 футов, длина — более 8 футов, а вес превышает 650 фунтов.

Ламий привлекают разрушенные и забытые уголки мира. Разрушающиеся замки, покинутые города и заброшенные памятники более чем соответствуют жестоким эстетическим пристрастиям этих хищников, особенно если находятся в пустыне или пустоши. Из всех заброшенных зданий ламии предпочитают селиться в храмах. Им доставляет удовольствие видеть святилища добрых божеств в запустении, и они прикладывают все усилия, чтобы максимально навредить процветающим святым местам. Предводитель группы ламий — старейшая из самок, являющаяся для них и матерью, и шаманом. К ней относятся с фанатичным почтением. Сами ламии презируют большинство религий, полагая их причиной проклятия, заключившего их в телах чудовищ, но старейшие ламии утверждают, что могут слышать шёпот расклеванных пустынь и внимать холодным прихотям звёзд, получая от них советы и наставления.

Описанные в этом разделе ламии — самые распространённые и слабые представительницы проклятого народа. Существуют и другие разновидности, имеющие змеиные, птичьи и даже более искажённые облики.



ЛЕВ

Мышцы этой огромной кошки напрягаются, когда она обнажает клыки и трясёт густой гривой.

ЛЕВ	КО 3
Опыт 800	
Нейтральное крупное животное.	
Иниц.: +7; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +9.	
ЗАЩИТА	
КБ: 15, касание 12, врасплох 12 (+3 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).	
ПЗ: 32 (5d8+10).	
Стойкость +6, Реакция +7, Воля +2.	
АТАКА	
Скорость: 40 футов.	
В ближнем бою: укусы +7 (1d8+5 и захват), 2 удара когтями +7 (1d4+5).	
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.	
Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +7, 1d4+5).	
ПАРАМЕТРЫ	
Сил: 21, Лвк: 17, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.	
БМА: +3; МБМ: +9 (+13 при захвате); ЗБМ: 22 (26 против сбивания с ног).	
Черты: Бегун, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).	
Навыки: Акробатика +11 (+15 при прыжках), Внимание +9, Скрытность +8 (+12 в подлеске); Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Скрытности (+8 в подлеске).	
ЭКОЛОГИЯ	
Среда обитания: тёплые равнины.	
Численность: одиночка, пара или прайд (3–10).	
Сокровища: нет.	

Самцы львов в длину достигают от 5 до 8 футов и весят от 330 до 550 фунтов. Самки чуть меньше, но используют тот же блок параметров.

Обычно львы являются высшими хищниками на своей территории, но могут питаться и падалью при необходимости или если выпала такая возможность. Они могут убивать других хищников (леопардов или гиен), объявившихся возле их логова, но не будут их поедать, если есть другая добыча. Большинство львов не охотятся на гуманоидов специально, но время от времени кто-нибудь из них понимает, насколько это лёгкая цель, и становится людоедом.

Львы обитают на равнинах, но могут приспособиться и к жизни в неглубоких пещерах, если найдут там достаточно пищи.



ЛЕВ, СВИРЕПЫЙ

Этот огромный пятнистый лев в холке достигает человеческого роста, а его шкура залепана запёкшейся кровью жертв.

СВИРЕПЫЙ ЛЕВ (ПЯТНИСТЫЙ ЛЕВ)	КО 5
Опыт 1600	
Нейтральное крупное животное	
Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.	
ЗАЩИТА	
КБ: 15, касание 11, врасплох 13 (+4 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).	
ПЗ: 60 (8d8+24).	
Стойкость +9, Реакция +8, Воля +3.	
АТАКА	
Скорость: 40 футов.	
В ближнем бою: укусы +12 (1d8+7 и захват), 2 удара когтями +13 (1d6+7).	
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.	
Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +13, 1d6+7).	
ПАРАМЕТРЫ	
Сил: 25, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.	
БМА: +6; МБМ: +14 (+18 при захвате); ЗБМ: 26 (30 против сбивания с ног).	
Черты: Бегун, Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).	
Навыки: Акробатика +11 (+15 при прыжках), Внимание +11, Скрытность +7 (+11 в подлеске); Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Скрытности (+8 в подлеске).	
ЭКОЛОГИЯ	
Среда обитания: тёплые равнины или холмы.	
Численность: одиночка, пара или прайд (3–8).	
Сокровища: скудные.	

Свиные львы, которых местные жители называют пятнистыми или пещерными львами, — огромные хищники, достигающие 15 футов в длину и весящие до 3 500 фунтов. Эти крупные животные обожают играть с добычей и мучить её перед тем, как сожрать, получая от этого практически садистское удовольствие. Многие племена считают свирепых львов порождениями злых божеств и начинают охотиться на них сразу же, как только станет известно об их присутствии поблизости.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ, СВИРЕПАЯ

Эта гигантская покрытая мехом летучая мышь размерами сравнима с быком и имеет размах крыльев величиной более чем в два человеческих роста.

СВИРЕПАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

КО 2



Опыт 600

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +2; Восприятие: слепое чутьё 40 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 22 (4d8+4).

Стойкость +5, Реакция +6, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +5 (1d8+4).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 6.

БМА: +3; МБМ: +7; ЗБМ: 19.

Черты: Бдительность, Проньера.

Навыки: Внимание +12, Полёт +9,

Скрытность +4; Модификаторы народа:

+4 к Вниманию при использовании слепого чутья.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая умеренная или тропическая местность.

Численность: одиночка, пара или колония (3–8).

Сокровища: скудные.

Свирепые летучие мыши обычно гнездятся в пустынной местности, в дневное время суток отдыхая в пещерах или других скрытых от посторонних глаз уголках и охотятся по ночам. Размах крыльев этого огромного рукокрылого в среднем составляет 15 футов, а вес — 200 фунтов. Летучие мыши часто ведут одиночный образ жизни, но даже при совместном гнездовании их обычно не более восьми особей. Из добычи свирепая летучая мышь предпочитает домашний скот и стадных животных.

СВИРЕПАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **Скорость:** 20 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность); **КБ:** +0 естественная броня; **Атака:** укусы (1d6); **Характеристики:** Сил 9, Лвк 17, Вын 9, Инт 2, Мдр 14, Хар 6; **Особые свойства:** слепое чутьё 40 футов.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +3 естественная броня; **Атака:** укусы (1d8); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ, СТАЯ

Воздух наполняется пронзительным писком, обозначая приближение сотен мелких кровососущих летучих мышей.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

КО 2



Опыт 600

Нейтральное миниатюрное животное (стая).

Иниц.: +2; Восприятие: слепое чутьё 20 футов, сумеречное зрение;

Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 14 (+2 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 13 (3d8).

Стойкость +3, Реакция +7, Воля +3.

Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (1d6).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: рана, тошнотворность (СЛ 11).



ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 15, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 4.

БМА: +2; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Молниеносная реакция, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +15, Полёт +12; Модификаторы народа: +4 к Вниманию при использовании слепого чутья.

ОС: особенности стаи.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая умеренная или тропическая местность.

Численность: одиночка, пара, гнездо (3–6 стай) или колония (11–20 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Рана (Экс): у любого живого существа, получившего урон от стаи летучих мышей, открывается кровотечение по 1 ПЗ в раунд. Кровотечение от нескольких ран не суммируется. Кровотечение можно остановить, успешно пройдя проверку Лечения со СЛ 10, а также применив заклинание исцеления или другую лечебную магию.

Стаи летучих мышей населяют пещеры, развалины и обитают даже в городских канализациях — словом, везде, где они могут укрыться днём и найти пищу ночью. Вне закрытых пространств они встречаются только на закате и рассвете или когда их что-то напугало, вынудив покинуть своё убежище.

ЛИАНА-УБИЙЦА

Искривлённый стебель этой лианы толщиной с человеческую руку медленно ползёт по земле, подёргиваясь. Её ладоневидные листья слегка подрагивают.

ЛИАНА-УБИЙЦА

КО 3



Опыт 800

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +0; Восприятие: слепозрение 30 футов, сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 15 [+6 естественная броня, -1 размер]. ПЗ: 30 [4d8+12].

Стойкость +7, Реакция +1, Воля +2.

Невосприимчивость: особенности растений, электричество;

Устойчивость: огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 5 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +7 (1d8+7 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: опутывание, сдавливание [1d8+7].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 10, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 13, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +9 [+13 при захвате]; ЗБМ: 19 (нельзя сбить с ног).

ОС: камуфляж.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или заросли (3–6).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Камуфляж (Экс): поскольку лиана-убийца в состоянии покоя выглядит как обычное растение, требуется пройти проверку Внимания со СЛ 20 для того, чтобы распознать её прежде, чем она атакует. Любой персонаж с пунктами в навыках Выживание или Знание (природа) может использовать любой из этих навыков вместо Внимания, чтобы распознать это растение.

Опутывание (Св): в качестве свободного действия лиана-убийца может оживить растения в радиусе 30 футов. Оживлённые растения пытаются схватить противников, как если бы было применено заклинание *опутывание* (УЗ 4, СЛ 13). СЛ испытания зависит от Мудрости лианы-убийцы.

Лиана-убийца — плотоядное растение, удобряющее себя трупами животных, которых оно ловит и душит. Благодаря широким листьям это растение чувствует легчайшие колебания воздуха и почвы и замечает изменения температуры и освещённости в близости от себя. Не обладая даже малейшими зачатками разума, лиана пытается схватить любое живое существо, оказавшееся в пределах досягаемости, вне зависимости от того, разумно ли оно, велико ли и представляет ли непосредственную опасность. Взрослое растение состоит из основной лианы длиной около 20 футов и множества лиан поменьше, ответвляющихся от основного стебля примерно каждые 6 дюймов и достигающих в длину до 5 футов. Эти отростки покрыты пучками листьев и поздним летом плодоносят. Плоды лианы напоминают по виду ежевику,

но они жёсткие, вязущие и горькие, хотя поговаривают, что их вкус зависит от жертв, ставших добычей этого растения. Можно предположить, что самые сладкие ягоды растут на самых кровавадных лианах.

Лиана-убийца обычно не передвигается, но при долгом отсутствии пищи может отправиться на её поиски в другое место. Охотится растение просто: замирает, подпуская добычу поближе, и атакует, как только та окажется в зоне досягаемости. Если лиана-убийца напала, она будет преследовать цель (пусть и медленно), чтобы схватить её и пустить на удобрение, и не прекратит погоню, пока не потеряет добычу: как только существо отдалится достаточно для того, чтобы лиана перестала его ощущать, она замирает в ожидании новой жертвы.

Ареал обитания этого растения распространяется в основном на дремучие леса и болота, но отдельные особи встречаются на заросших полях и в виноградниках. Семена лианы обычно разносятся птицами, которые бывают достаточно проворны, чтобы сорвать ягоду и успеть улететь. Известны случаи, когда лиана-убийца прорастала в клумбах или парниках, попав туда либо по воле слепого случая вместе с помётом пролетающей мимо птицы, либо в результате происков недоброжелателей.



Иллюстратор: Майкл Джекс

ЛИКАНТРОПЫ

Ликантропы — гуманоиды, способные превращаться в животных и гибридную форму — полугуманоида-полуживотное. Естественные ликантропы рождены с этой способностью и полностью её контролируют. Заражённые ликантропы получают эту способность вследствие проклятия или как болезнь от другого ликантропа и периодически меняют форму вопреки своей воле.

СОЗДАНИЕ ЛИКАНТРОПА

«Ликантроп» — врождённый (для естественных ликантропов) или приобретённый (для заражённых ликантропов) шаблон, который может быть применён к любому гуманоиду.

КО: КО базового существа или базового животного (в зависимости от того, что выше) + 1.

Размер и тип: существо (далее — базовое существо) получает подтип «перевёртыш». Ликантроп получает характеристики одного из видов животных (далее — базовое животное), размер которого находится в пределах одной категории от размера базового существа. Размер гибридной формы равен размеру базового животного или базового существа, в зависимости от того, что больше.

Класс брони: находясь в гибридной или звериной форме, ликантроп получает +2 к бонусу естественной брони базового животного.

Защитные способности: естественный ликантроп в гибридной или звериной форме получает СУ 10/серебро. Заражённый ликантроп в гибридной или звериной форме получает СУ 5/серебро.

Скорость: такая же, как у базового существа или базового животного, в зависимости от используемой формы. Гибриды передвигаются со скоростью базового существа.

В ближнем бою: находясь в гибридной или звериной форме, ликантроп получает естественные атаки базового животного.

Особые атаки: ликантроп сохраняет все особые атаки, свойства и способности базового существа. В гибридной или звериной форме он получает особые атаки, свойства и способности базового животного. Кроме этого, ликантроп получает нюх, сумеречное зрение и следующие способности:

Понимание зверей (Экс): вне зависимости от принятой формы естественные ликантропы способны общаться и понимать животных, родственных базовому. Они могут использовать Дипломатию (получая +4 [народ] к проверке), чтобы улучшить отношение такого существа к ним. Заражённые ликантропы получают эту способность только в гибридной или звериной форме.

Проклятие ликантропии (Св): укус естественного ликантропа, находящегося в гибридной или звериной форме, заражает гуманоидного противника ликантропией (успешное испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет этот эффект). Если размер жертвы отличается от размера ликантропа более чем на 1 категорию, эффект способности не срабатывает.

Смена формы (Св): каждый ликантроп имеет три формы: гуманоидную, гибридную и звериную. При переходе из гуманоидной формы в гибридную снаряжение не сливается с телом

Персонажи-ликантропы

Когда персонаж игрока становится ликантропом, вам, как ведущему, предстоит сделать выбор. В большинстве случаев вы должны управлять персонажем, когда он принимает гибридную или звериную форму, — в конце концов, ликантропия не должна быть методом усиления персонажа, а действия заражённого ликантропа достаточно часто идут вразрез с желаниями персонажа. Если игрок настаивает на персонаже-ликантропе, пусть отыгрывает естественного ликантропа, ознакомившись с разделом «Чудовища как персонажи игроков» на стр. 315.

существа, а при переходе из любой из этих форм в звериную — сливается. Естественный ликантроп может принимать любую из форм в качестве сопутствующего действия. Заражённый ликантроп может принять гибридную или звериную форму в качестве действия полного хода, успешно пройдя проверку Выносливости со СЛ 15, для возврата в гуманоидную форму требуется в качестве действия полного хода успешно пройти проверку Выносливости со СЛ 20. В полнолуние, когда луна хорошо видна, заражённый ликантроп получает +5 (боевой дух) к проверкам Выносливости при смене формы на гибридную или звериную и штраф –5 к проверкам Выносливости при возвращении в гуманоидную форму. Заражённый ликантроп автоматически принимает гуманоидную форму на рассвете или после 8 часов отдыха, в зависимости от того, что случится раньше. Убитый ликантроп принимает гуманоидную форму, но остаётся мёртвым. Дополнительные правила описаны на стр. 306.

Характеристики: Мдр +2, Хар –2 во всех формах. Сил +2, Вын +2 в гибридной и звериной форме. Чувства ликантропов обостряются, но им сложно сдерживать эмоции и животные позывы. В дополнение к указанным изменениям параметров базового существа, значения характеристик ликантропа изменяются, когда он принимает гибридную или звериную форму. В гуманоидной форме характеристики те же, что и у базового существа. В гибридной и звериной формах значения характеристик берутся и от базового существа, и от базового животного — в зависимости от того, какие выше.

ЛИКАНТРОПИЯ

Существо, заболевшее ликантропией, становится заражённым ликантропом, но симптомы (равно как и другие способности шаблона) проявляются только ночью во время следующего полнолуния, когда жертва бессознательно принимает звериную форму и забывает, кто она на самом деле. Персонаж пребывает в звериной форме до рассвета и не помнит ничего о превращении (и последующих превращениях), пока успешно не пройдёт испытание Воли со СЛ 20, после чего осознаёт, что произошло.

Заклинания исцеления от болезней или излечение, сотворённые жрецом 12 уровня или выше в течение 3 дней с момента заражения, излечивают персонажа. Помимо этого, доза аконита («Основная книга правил», стр. 593) позволяет заражённому ликантропу вновь пройти испытание Стойкости, чтобы побороть болезнь.

ЛИКАНТРОП, ВОЛК-ОБОРОТЕНЬ

У этого мускулистого существа человеческое тело, но голова и шкура — волчьи.

ВОЛК-ОБОРОТЕНЬ

КО 2



Опыт 600

Человек, волк-оборотень (естественный), воин 2.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек, перевертыш).

Иниц.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 16 (+6 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 19 (2d10+4).

Стойкость +5, Реакция +1, Воля +2 (+3 против ужаса).

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в доспехах).

В ближнем бою: длинный меч +5 (1d8+4 / 19–20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +3 (1d8 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 14, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 16.

Черты: Боевые рефлексы, Бойня, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Запугивание +4, Лазание +3.

Языки: всеобщий.

ОС: понимание зверей (волки и свирепые волки), смена формы (человек, гибридная форма, волк; полиморф).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, пара или стая (3–6).

Сокровища: снаряжение ПВ (кольчуга, длинный меч, лёгкий арбалет с 20 болтами, другие сокровища).

ВОЛК-ОБОРОТЕНЬ (ГИБРИДНАЯ ФОРМА)

Хаотичный злой средний гуманоид (человек, перевертыш).

Иниц.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 20 (+6 броня, +4 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 21 (2d10+6).

Стойкость +6, Реакция +2, Воля +2 (+3 против ужаса).

Защитные способности: храбрость +1; СУ: 10/серебро.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в доспехах).

В ближнем бою: длинный меч +6 (1d8+6 / 19–20), укусы +1 (1d6+1, сбивание с ног и проклятие ликантропии).

Дистанционная: лёгкий арбалет +4 (1d8 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 8, Мдр: 14, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +6; ЗБМ: 18.

Черты: Боевые рефлексы, Бойня, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Запугивание +4, Лазание +4.

Языки: всеобщий.

ОС: понимание зверей (волки и свирепые волки), смена формы (человек, гибридная форма, волк; полиморф).

В человеческом облике волки-оборотни неотличимы от обычных людей, хотя некоторые выглядят растрёпанными и несколько диковатыми. Если у человека сросшиеся брови, странные родинки на ладонях или указательные пальцы длиннее средних, то, по мнению многих, это может выдавать в нём оборотня. Само собой, эти признаки не всегда точны, поскольку встречаются и у обычных людей, но воспринимаются с недоверием в местности, где волки-оборотни представляют угрозу.

Из всех ликантропов люди больше всего боятся именно волков-оборотней, самой распространённой их разновидности. Любой хоть раз да слышал историю о вервольфах, поджидающих жертв у лесных тропинок, затаившихся в тумане на болоте рядом с деревней или в тёмных переулках крупнейших городов. В большинстве культур этих существ боятся и презирают, причём не зря: обычный волк-оборотень является воплощением дикой звериной сущности ликантропов. Не то чтобы добрых вервольфов совсем не было, но они определённо находятся в меньшинстве среди огромного количества злобных убийц, которые не мыслят своего существования без охоты и вкуса сырого мяса в пасти.

Подобно волкам, эти оборотни могут собираться в стаи и жить сообща, днём выглядя как обычные гуманоиды, а ночью обращаясь в зверей. Путников, забредших в такую деревню, обычно пытаются выпроводить до темноты, чтобы не раскрыть тайны её обитателей, если, конечно, стая не решит, что незвучного гостя дома никто не хватится.



ЛИКАНТРОП, КРЫСА-ОБОРОТЕНЬ

Это сгорбившееся существо похоже на человека в кожаном доспехе, но у него длинный голый хвост, всё тело покрыто мехом, а лицо смахивает на крысинею.

КРЫСА-ОБОРОТЕНЬ (ГУМАНОИДНАЯ ФОРМА)

КО 2



Опыт 600

Человек, крыса-оборотень (естественный), плут 2.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек, перевёртыш).

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+3 броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 18 (2d8+6).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +3.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +3 (1d6+1 / 19–20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +3 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 16, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 15.

Черты: Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +3, Внимание +8, Запугивание +3,

Знание (краеведение) +5, Лазание +6, Плавание +6, Проницательность +8, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ОС: воровские приемы (бесшумные шаги), поиск ловушек, понимание зверей (крысы и свирепые крысы), смена формы (человек, гибридная форма, свирепая крыса; полиморф).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой город.

Численность: одиночка, пара, стая (5–10) или гильдия (11–30 и 5–12 свирепых крыс).

Сокровища: снаряжение ПВ (искусно сделанный клепаный кожаный доспех, короткий меч, лёгкий арбалет с 20 болтами, другие сокровища).

КРЫСА-ОБОРОТЕНЬ (ГИБРИДНАЯ ФОРМА)

Принципиальный злой средний гуманоид (человек, перевёртыш).

Иници.: +3; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 15 (+3 броня, +2 естественная броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 20 (2d8+8).

Стойкость +3, Реакция +6, Воля +3.

Защитные способности: уклонение; СУ: 10/серебро.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +4 (1d6+2 / 19–20), укус –1 (1d4+1, болезнь и проклятие ликантропии; СЛ 15).

Дистанционная: лёгкий арбалет +4 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 17, Вын: 16, Инт: 10, Мдр: 16, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 17.

Черты: Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +8, Блеф +3, Внимание +8, Запугивание +3,

Знание (краеведение) +5, Лазание +7, Плавание +7, Проницательность +8, Скрытность +8.

Языки: всеобщий.

ОС: воровские приемы (бесшумные шаги), поиск ловушек, понимание зверей (крысы и свирепые крысы), смена формы (человек, гибридная форма, свирепая крыса; полиморф).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Заражение крови: укус — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 14; Скрытый период: 1d3 дня; Частота:

1 / день; Действие: 1d3 урона Вын и 1d3 урона Лвк; Лечение:

2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости крысы-оборотня.

Крысы-оборотни, имеющие естественное происхождение, жилистые и невысокие. Они часто нервно подёргиваются и постоянно бегают глазами по сторонам. На лицах мужчин зачастую растут тонкие неухоженные усы.

Крысы-оборотни предпочитают жить в городах — там они могут найти себе место и среди людей, и среди крыс. Благодаря своим способностям они — прирождённые воры и шпионы, поэтому во многих воровских гильдиях можно встретить немало крыс-оборотней.



ЛИННОРМ, ЛЕДЯНОЙ

Змееподобное драконоглавое чудовище огромного размера поднимается вверх, сбрасывая с себя снег и лёд, скатывающиеся по извивающимся бокам.

ЛЕДЯНОЙ ЛИННОРМ

КО 17



Опыт 102400

Хаотичный злой колоссальный дракон.

Иниц.: +10; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 120 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +26.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 8, врасплох 26 (+24 естественная броня, +6 Лвк, -8 размер).

ПЗ: 279 (18d12+162); регенерация 10 (холодное железо).

Стойкость +20, Реакция +19, Воля +16.

Защитные способности: свобода движений; СУ: 15/холодное железо; Невосприимчивость: паралич, сон, холод, эффекты, воздействующие на разум, эффекты проклятия, яд; УкМ: 28.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, плавание 40 футов, полёт 100 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +24 (3d8+14 / 19-20 и яд), 2 удара когтями +24 (2d6+14), удар хвостом +19 (3d6+7 и захват).

Занимаемое пространство: 30 футов; Зона досягаемости: 30 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, сдавливание (удар хвостом, 3d6+21), смертельное проклятие.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 38, Лвк: 22, Вын: 29, Инт: 5, Мдр: 20, Хар: 23.

БМА: +18; МБМ: +40 (+44 при захвате); ЗБМ: 56 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +26, Лазание +43, Плавание +22, Полёт +19.

Языки: акло, драконий, силван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные холмы и горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): в качестве основного действия один раз каждые 1d4 раунда ледяной линнорм может исторгнуть 60-футовый конус замораживающей липкой жижи, наносящей 18d8 урона холодом всем существам в области действия (испытание Реакции со СЛ 28 уменьшает этот урон вдвое). Жижа облепляет получивших урон существ и 1 раунд спустя замерзает, превращаясь в толстый слой льда и обездвиживая их, если они не смогут разрушить лёд, пройдя проверку Силы, Изворотливости или МБМ со СЛ 25. Каждый раунд замороженное существо получает 1d6 урона холодом. Другое существо может освободить замороженную цель, сбив лёд (что занимает 1d4 раунда) или нанеся цели 20 или более урона огнём. Если лёд не трогать, он самостоятельно растрескается за 2d4 раунда. Существа с огненным подтипом не могут быть заморожены этим губительным

дыханием. Летящие существа, чей полёт — не сверхъестественный, падают, будучи замороженными, а плавающие замороженные существа всплывают на поверхность со скоростью 60 футов в раунд. СЛ испытания зависит от Выносливости линнорма.

Истинное зрение (Экс): у ледяного линнорма постоянное истинное зрение, эффект аналогичен одноимённому заклинанию.

Этот эффект нельзя рассеять.

Свобода движений (Экс): у ледяного линнорма постоянная свобода движений, эффект аналогичен одноимённому заклинанию. Этот эффект нельзя рассеять.

Смертельное проклятие (Св): когда существо убивает ледяного линнорма, на него накладывается холодное проклятие.

Хладное проклятие: Испытание Воли со СЛ 25; Действие: существо получает уязвимость к холоду. СЛ испытания зависит от Харизмы линнорма.

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 28; Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 4d6 урона холодом и потеря 1d6 Вын; Лечение: 3 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости линнорма.

Ледяные линнормы обитают в трещинах ледников и на вершинах обдуваемых всеми ветрами гор — известны истории о скалолазах, которые взбирались по бокам особенно крупного ледяного линнорма, обернувшегося вокруг горы, и нашли на вершине смерть от когтей и клыков чудовища. Говорят, что, если зима выдаётся особенно лютой, ледяные линнормы сползают в долины, где пожирают целые деревни.

Длина ледяного линнорма — 90 футов, а вес — 18 000 фунтов.



Иллюстрация: Эндрю Хой

ЛИННОРМ, ОЗЁРНЫЙ

Этот змееподобный дракон поистине кошмарных размеров имеет две ужасные головы, челюсти которых сочатся кислотой и ядом.

ОЗЁРНЫЙ ЛИННОРМ

КО 20



Опыт 307200

Хаотичный злой колоссальный дракон (подводный).

Иниц.: +12; Восприятие: истинное зрение, круговой обзор, ночное зрение 120 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +40.

ЗАЩИТА

КБ: 36, касание 10, врасплох 28 (+26 естественная броня, +8 Лвк, -8 размер).

ПЗ: 385 [22d12+242]; регенерация 15 (холодное железо).

Стойкость +24, Реакция +23, Воля +20.

Защитные способности: свобода движений; СУ: 20/холодное железо; Невосприимчивость: взятие в тиски, кислота, паралич, сон, эффекты, воздействующие на разум, эффекты проклятия, яд; УкМ: 31.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 80 футов, полёт 100 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 укуса +30 (3d8+16 / 19-20 и яд), 2 удара когтями +30 (2d6+16), удар хвостом +25 (3d6+8 и захват).

Занимаемое пространство: 30 футов; Зона досягаемости: 30 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, сдавливание (удар хвостом, 3d6+24), смертельное проклятие.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 42, Лвк: 26, Вын: 32, Инт: 7, Мдр: 25, Хар: 27.

БМА: +22; МБМ: +46 (+50 при захвате); ЗБМ: 64 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Вторжение+, Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +40, Плавание +49, Полёт +25, Скрытность +17;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: акло, драконий, сильван.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные озёра и трясины.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): в качестве основного действия один раз каждые 1d4 раунда озёрный линнорм может исторгнуть 120-футовую линию или 60-футовый конус кислоты, нанося 22d8 урона кислотой всем существам в области действия (испытание Реакции со СЛ 32 уменьшает этот урон вдвое). При контакте с органикой кислота образует ядовитый пар — существа, получившие урон от кислоты, в следующем раунде должны пройти испытание Стойкости со СЛ 32 и при провале получают 2d6 урона Силе от ядовитых паров (это эффект яда). В качестве действия полного хода линнорм может исторгнуть кислоту одной головой и провести атаку укусом другой (но не может использовать других атак). Линнорм может также в качестве действия полного хода исторгнуть кислоту сразу обеими головами, создав

два находящихся рядом 60-футовых конуса или две отдельных 120-футовых линии, но в этом случае не сможет использовать губительное дыхание на протяжении 2d4 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости линноорма.

Истинное зрение (Экс): у озёрного линноорма постоянное истинное зрение, эффект аналогичен одноимённому заклинанию.

Этот эффект нельзя рассеять.

Круговой обзор (Экс): благодаря двум головам озёрный линнорм получает +8 (народ) к проверкам Внимания, и его нельзя взять в тиски.

Свобода движений (Экс): у озёрного линноорма постоянная свобода движений, эффект аналогичен одноимённому заклинанию.

Этот эффект нельзя рассеять.

Смертельное проклятие (Св): когда существо убивает озёрного линноорма, на него накладывается проклятие смерти.

Проклятие смерти: Испытание Воли со СЛ 29; Действие: существо не может быть исцелено заклинаниями и не исцеляет полученный урон естественным образом при отдыхе.

СЛ испытания зависит от Харизмы линноорма.

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 32;

Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 6d6 урона кислотой и потеря 1d8 Вын; Лечение: 3 испытания подряд.

СЛ испытания зависит от Выносливости линноорма.

В легендах упоминаются и более могущественные чудовища, но в это с трудом верится, если воочию увидеть урон, нанесённый двухголовым озёрным линнормом — воплощением ужаса, которого боятся даже величайшие из героев. К счастью, эти существа столетиями спят в глубинах тёмных горных озёр. Длина озёрного линноорма — 120 футов, а вес — 24 000 фунтов.



ЛИННОРМ, СКАЛЬНЫЙ

Этот огромный бескрылый дракон поднимает вверх змеиное тело, размахивая мощными лапами и тройным хвостом.

СКАЛЬНЫЙ ЛИННОРМ КО 14

Опыт 38400

Хаотичный злой гигантский дракон.

Иниц.: +8; Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 120 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 10, врасплох 25 (+19 естественная броня, +4 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 202 (15d12+105); регенерация 10 (холодное железо).

Стойкость +16, Реакция +15, Воля +13.

Защитные способности: свобода движений; СУ: 15/холодное железо; Невосприимчивость: огонь, паралич, сон, эффекты, воздействующие на разум, эффекты проклятия, яд; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 60 футов, полёт 100 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +23 (2d8+12 / 19-20 и яд), 2 удара когтями +23 (1d8+12), удар хвостом +18 (2d6+6 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, сдавливание (удар хвостом, 2d6+18), смертельное проклятие.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 18, Вын: 25, Инт: 5, Мдр: 18, Хар: 21.

БМА: +15; МБМ: +31 (+35 при захвате); ЗБМ: 45 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Бойня, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Таран, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +22, Плавание +38, Полёт +16.

Языки: акло, драконий, силван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные холмы.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): в качестве основного действия один раз каждые 1d4 раунда скальный линнорм может исторгнуть 120-футовую линию магмы, наносящую 15d8 урона огнём всем существам в области действия (испытание Реакции со СЛ 24 уменьшает этот урон вдвое). После создания магма остаётся раскалённой на протяжении 1 раунда. Существа, получившие урон в первом раунде, во втором раунде получают 6d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 24 уменьшает этот урон вдвое), как и прошедшие через линию магмы. Если линнорм исторгает магму, находясь в воздухе, она проливается огненным дождём во время второго раунда, образуя своего рода огненную стену не более 60 футов высотой, наносящую 6d6 урона (испытание Реакции со СЛ 24 уменьшает этот урон вдвое) любому существу, прошедшему сквозь неё. В третьем

раунде линия магмы остывает, превращаясь в тонкий слой хрупкого камня, который в течение нескольких часов рассыпается в порошок. Магма, превращённая в огненную стену, полностью исчезает во время второго раунда, оставляя после себя лишь дым, который быстро рассеивается. СЛ испытания зависит от Выносливости линнорма.

Истинное зрение (Экс): у скального линнорма постоянное истинное зрение, эффект аналогичен одноимённому заклинанию.

Этот эффект нельзя рассеять.

Свобода движений (Экс): у скального линнорма постоянная свобода движений, эффект аналогичен одноимённому заклинанию. Этот эффект нельзя рассеять.

Смертельное проклятие (Св): когда существо убивает скального линнорма, на него накладывается огненное проклятие.

Огненное проклятие: Испытание Воли со СЛ 22; Действие: существо получает уязвимость к огню. СЛ испытания зависит от Харизмы линнорма.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 24; Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 2d6 урона огнём и потеря 1d4 Вын; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости линнорма.

Как и прочие линнормы, смертоносный скальный линнорм — могущественный доисторический дракон, обитающий в диких краях далеко на севере, куда простые смертные не осмеливаются заходить. Скальный линнорм — слабейший представитель вида, но, несмотря на это, является крайне опасным хищником. Это существо оберегают либо боги, либо первобытный разум загадочного мира фей, поэтому линнорм накладывает сильное проклятие на любого, кто смог его одолеть. Длина скального линнорма — 60 футов, а вес — 12 000 фунтов.



ЛИЧ

Этот иссушённый труп облачён в лохмотья, бывшие некогда богатыми одеждами. Его пустые глазницы испускают бледно-голубой свет.

ЛИЧ

КО 12



Опыт 19200

Лич-человек, волшебник (школа некромантии) 11.

Нейтральная злая средняя нежить (изменённый гуманоид).

Иниц.: +2; Восприятие: глаза некроманта*, ночное зрение 60 футов; Внимание +24.

Аура: ужас (60-футовый радиус, СЛ 18).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 21 [+4 броня, +5 естественная броня, +2 Лвк, +2 отражение].

ПЗ: 111 (11d6+55 и 15 временных [ложная жизнь]).

Стойкость +6, Реакция +7, Воля +11.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4; СУ: 15/дробящее и магия; Невосприимчивость: особенности нежити, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: атака касанием +5 (1d8+5 и парализующее касание).

Особые атаки: владыка нежити* (9 / день, СЛ 18), могильное прикосновение* (9 / день), парализующее касание (СЛ 18).

Подготовленные заклинания (УЗ 11):

6 — круг смерти (СЛ 22), максимизированный огненный шар (СЛ 19), сфера неуязвимости.

5 — быстрая волшебная стрела, волна усталости, конус холода (СЛ 21), смертельное облако (СЛ 21).

4 — дверь в пространстве, истощение, огненный щит, стена льда (2).

3 — внушение (СЛ 19), касание вампира (2), огненный шар (СЛ 19), рассеивание магии (2).

2 — длительный магический доспех (уже сотворено), ложная жизнь (уже сотворено), опаляющий луч (2), призрачная рука, тьма, увидеть невидимое.

1 — волшебная стрела (3), ослабляющий луч (2), щит (2).

0 — кровотечение (СЛ 16), ледяной луч, обнаружение магии, чтение магических текстов.

Исключённые школы: школа иллюзии, школа превращения.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 14, Вын: —, Инт: 22, Мдр: 14, Хар: 16.

БМА: +5; МБМ: +5; ЗБМ: 25.

Черты: Быстрое заклинание, Длительное заклинание, Живучесть, Максимизированное заклинание, Молниеносная реакция, Молниеносная реакция+, Написание свитков, Самооборона, Создание волшебных вещей, Стальная воля.

Навыки: Внимание +24, Запугивание +17, Знание (магия) +20, Знание (планы) +20, Колдовство +20, Проницательность +24, Ремесло (алхимик) +20, Скрытность +24, Языкознание +20;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Проницательности, +8 к Скрытности.

Языки: акван, акло, великий, всеобщий, гномий, гоблинский, дварфийский, демонический, драконий, дьявольский, игнан, небесный, орочий, подземный, эльфийский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: снаряжение ПВ (зелье невидимости, кольцо защиты +2, сапоги левитации, свиток подчинения гуманоида, свиток телепортации, тиара незаурядного интеллекта +2 [Внимание]).

* Школа некромантии («Основная книга правил», стр. 46).

Мало кто способен вызвать больший ужас, нежели лич, вершина тёмного искусства некромантии. Лич — заклинатель, превративший себя в нежить, чтобы избежать смерти. Многие из тех, кто обладает великим могуществом, не остановятся ни перед чем в поисках бессмертия, но не могут даже и помыслить о том, чтобы стать личем. В процессе превращения жизненная сила заклинателя извлекается из тела и заключается в специально подготовленной филактерии: маг отдаёт свою жизнь, но вместе с ней уходит и смерть, поэтому, пока филактерия в целости и сохранности, он может сконцентрироваться на работе и исследованиях, не думая о течении времени.

Превращение в лича — долгий и трудный процесс. Создание филактерии — один из ключевых элементов процедуры, к тому же будущий лич должен понять, как переместить туда свою душу и как подготовить тело к обращению в нежить, ведь всё это крайне непростые задачи. Ритуал серьёзно осложняется тем фактом, что все души и тела разные, поэтому, что сработало для одного заклинателя, запросто может убить или свести с ума другого. Детальное описание методов превращения заклинателя в лича остаётся на усмотрение ведущего, но подобная процедура обходится крайне дорого — в сотни тысяч золотых, требует участия в опаснейших приключениях и успешного прохождения сложных проверок навыков на протяжении месяцев, лет и даже десятилетий.

ВМЕСТИЛИЩЕ ДУШИ ЛИЧА

Неотъемлемой частью ритуала является создание филактерии, в которую будет заключена душа персонажа. Единственный способ избавиться от лича навсегда — уничтожить его филактерию, в противном случае после убийства он будет всякий раз возрождаться (см. раздел «Создание лича»).

Каждый лич сам создаёт свою филактерию, используя черту Создание волшебных вещей. Персонаж должен уметь творить заклинания и иметь УЗ 11 или выше. Стоимость создания филактерии — 120 000 зм, а её УЗ равен УЗ персонажа на момент создания этого предмета.

Обычно филактерия представляет собой запечатанную металлическую коробочку, содержащую полоски пергамента с начертанными заклинаниями. Она маленького размера, с прочностью 40, твёрдостью 20 и СЛ ломания 40.

Есть и другие виды филактерий — кольца, амулеты и подобные предметы.

СОЗДАНИЕ ЛИЧА

«Лич» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому существу (далее — базовое существо) при условии, что оно способно создать филактерию. Лич сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КО базового существа + 2.

Мировоззрение: любое злое.

Тип: тип существа изменяется на нежить. Пункты навыков, БМА и испытания пересчитывать не нужно.

Восприятие: лич получает ночное зрение 60 футов.

Класс брони: лич получает бонус +5 (естественная броня) к КБ или сохраняет бонус базового существа к естественной броне, если он был выше.

Кости здоровья: замените все КЗ народа базового существа на d8. Все КЗ, полученные от уровней в классах, остаются без изменений. Лич — нежить, а потому использует модификатор Харизмы (а не Выносливости) при определении ПЗ.

Защитные способности: лич получает сопротивление проводимой энергии +4, СУ 15/дробящее и магия, невосприимчивость к холоду и электричеству (в дополнение к обычным невосприимчивостям и особенностям нежити). Кроме того, он получает следующую защитную способность:

Возрождение (Св): когда лич убит, его тело немедленно начинает восстанавливаться рядом с филактерией (которая обычно спрятана в укромном месте подальше от обиталища лича). Этот процесс занимает 1d10 дней — если до истечения этого времени тело вновь уничтожить, филактерия просто запустит процесс заново. По истечении указанного времени лич восстаёт, будучи полностью здоровым (но без снаряжения, оставшегося на старом теле) и переполненным жадой мести тем, кто его уничтожил.

В ближнем бою: у лича есть атака касанием, которую он может применять раз в раунд как естественное оружие. Лич, сражающийся без оружия, использует своё естественное оружие (если оно есть) в дополнение к атаке касанием (которая считается основным естественным оружием, заменяющим одну атаку когтями или один крушащий удар, если они были). Вооружённый лич использует оружие как обычно и может использовать атаку касанием как вспомогательное естественное оружие.

Урон: атака касанием наносит живым существам 1d8 урона негативной энергией + 1 урон за каждые 2 КЗ лича. Негативная энергия этой атаки может быть использована для исцеления нежити. Лич может совершить действие полного хода, чтобы наполнить себя этой энергией, исцеляясь, как если бы он применил эту атаку против себя.

Особые атаки: лич получает две особые атаки, описанные ниже. СЛ испытаний против них равно 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ Лича + его модификатор Харизмы, если не указано обратное.

Аура ужаса (Св): существа с КЗ 4 или ниже, находящиеся в пределах 60 футов от лича и посмотревшие на него, должны пройти испытание Воли и при провале становятся испуганными. Существа с КЗ 5 и выше должны пройти испытание Воли и при провале становятся потрясены, длительность эффекта в раундах равна количеству КЗ лича. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к ауре этого лича на 24 часа. Это эффект ужаса, действующий на разум.

Парализующее касание (Св): когда лич успешно проводит атаку касанием, цель должна пройти испытание Стойкости и при провале навсегда парализуется. Заклинание *снятие паралича* или заклинание, снимающее проклятие, исцеляет жертву (см. описание заклинания *проклятие*, СЛ равна СЛ испытаний, указанной выше). Этот эффект нельзя рассеять. Существо, парализованное личем, выглядит мёртвым, но проверка Внимания со СЛ 20 или Лечения со СЛ 15 покажет, что оно всё ещё живо.

Характеристики: Инт +2, Мдр +2, Хар +2. Лич — нежить, поэтому у него нет Выносливости.

Навыки: личи получают +8 (народ) к проверкам Внимания, Проницательности и Скрытности. Внимание, Запугивание, Знание (магия), Знание (религия), Колдовство, Лазание, Маскировка, Полёт, Проницательность и Скрытность — всегда классовые навыки для лича. В остальном у него те же навыки, что и у базового существа.



Иллюстратор: Майк Джек

ЛОВЧИЙ

Паук размером со слона поднимается на четырёх задних ногах, готовясь к нападению, а его глаза светятся от переполняющей их магической энергии.

ЛОВЧИЙ

КО 11



Опыт 12800

Хаотичная злая огромная конструкция (экстрапланарный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 11, врасплох 22 (+14 естественная броня, +3 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 137 (15d10+55); быстрое исцеление 5.

Стойкость +7, Реакция +10, Воля +5.

Невосприимчивость: особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укус +19 (1d8+6 и захват), 4 удара когтями +19 (2d6+6 / 19-20).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: лучи из глаз +16 (дистанционная атака касанием).

Псевдозаклинания (УЗ 20):

Неограниченно — точный адрес.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 16, Вын: —, Инт: 3, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +15; МБМ: +23 (+27 при захвате); ЗБМ: 36 (40 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Внимание +15.

Языки: демонический (не может говорить).

ОС: неутомимый.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Лучи из глаз (Св): в каждом раунде в качестве свободного действия ловчий может выпустить из глаз один из четырёх видов магических лучей на расстояние до 100 футов. Каждый вид луча может быть использован один раз каждые 4 раунда. В одном раунде ловчий может и выпустить из глаз луч, и атаковать, лучи не провоцируют внеочередных атак. СЛ испытаний против лучей равна 19, зависит от Выносливости ловчего и включает бонус +2 (народ). Лучи обладают следующими эффектами:

- **Огонь:** наносит 12d6 урона огнём (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое).
- **Холод:** наносит 12d6 урона холодом (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое).
- **Электричество:** наносит 12d6 урона электричеством (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое).
- **Окаменение:** цель должна пройти испытание Стойкости и при провале навсегда обращается в камень.

Неудержимый (Св): ловчий постоянно находится под эффектом заклинаний *паучьи лапы* и *хождение по воде*. Эти эффекты не могут быть рассеяны.

Для создания магических конструкций не всегда используются неживые материалы вроде камня, дерева, металла или мёртвой плоти. В самых тёмных уголках Великого Запределья могущественные демонические владыки в совершенстве овладели искусством преобразования необработанной протоплазменной плоти Бездны в ужасных и полностью послушных тварей, лишённых жизни и эмоций. Самые известные их творения — ловчие, огромные паукообразные чудовища, способные обрушить на свою цель шквал магической энергии.

Демонические владыки используют ловчих для поиска предателей и беглых рабов. Самого присутствия ловчего бывает достаточно, чтобы обеспечить преданность низших демонов. Эти конструкции превосходно отслеживают искомые хозяином предметы и приносят их. Они достаточно умны, чтобы выполнять поставленные задачи, но всё же не настолько, чтобы возжелать свободы и взбунтоваться.

Тело ловчего размером со слона, размах лап — почти 30 футов, а вес составляет 6 500 фунтов.

ВЫЗОВ ЛОВЧЕГО

Ловчий — не потустороннее существо, но несмотря на это его можно вызвать с помощью заклинаний *высший потусторонний союзник* или *высший потусторонний слуга*. Заклинателю следует соблюдать особую осторожность: светящимися чернилами начертить на полу сложные диаграммы и возжечь редкие благовония, чтобы вызванный ловчий не набросился на него. Стоимость перечисленных компонентов составляет 25 000 зм и заменяет собой обычную стоимость реагентов указанных заклинаний (включая требование проверки Харизмы у заклинания *высший потусторонний слуга*).



ЛОШАДЬ

Эта гордая лошадь легко и грациозно несётся через луга с такой быстротой, что её свободные доспехи наполняются ветром.

ЛОШАДЬ

КО 1



Опыт 400

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 11, касание 11, врасплох 9 (+2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 15 (2d8+6).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: 2 копыта -2 (1d4+1).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 7.

БМА: +1; МБМ: +5; ЗБМ: 17 (21 против сбивания с ног).

Черты: Бегун^А, Двужильный.

Навыки: Внимание +6.

ОС: смирный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или табун (3-30).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Смирный (Экс): если лошадь специально не обучена как боевое животное (см. навык Дрессировка на стр. 103 «Основной книги правил»), её копыта считаются вспомогательными атаками.

Высота лошадей в холке — от 5 до 6 футов, а весят они от 1 000 до 1 500 фунтов.

Указанные параметры соответствуют обычной скаковой лошади, называемой также легкоаллюрной или «легкой». Некоторые лошади крупнее и крепче сложены, такие породы называются тяжеловозами или «тяжелыми» и выведены специально для тяжёлых работ: их впрягают в плуги и упряжки. Такие лошади получают следующие изменения вышеуказанных параметров.

Тяжеловоз: тяжеловоз использует шаблон «усиленный». Кроме этого, он получает атаку укусом, наносящую 1d4 урона, а урон копыт увеличивается до 1d6. Тяжеловозов, как и обычных лошадей, можно обучить как боевых животных при помощи навыка Дрессировка.



ЛОШАДЬ, ПОНИ

Эта приземистая лошадка топает вперёд, обводя окрестности большими любопытными глазами. Приблизившись, она вытягивает морду в ожидании лакомства.

ПОНИ

КО 1/2



Опыт 200

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 11, касание 11, врасплох 10 (+1 Лвк).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +5, Реакция +4, Воля +0.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 копыта -3 (1d3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 4.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 13 (17 против сбивания с ног).

Черты: Бегун^А, Двужильный.

Навыки: Внимание +5.

ОС: смирный (см. лошадей).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или табун (3-30).

Сокровища: нет.

Пони — порода некрупных лошадей, больше подходящих полуросликам, гномам и дварфам, но люди любят держать их в качестве питомцев. Рост пони в холке — от 3 до 4 футов, а вес — около 600 фунтов.

Лёгкая нагрузка для пони — до 100 фунтов, средняя — 101-200 фунтов, а тяжёлая — 201-300 фунтов. Тянуть эту лошадка способна до 1 500 фунтов.

Указанные параметры соответствуют обычному пони. Существуют и более крепкие пони с шаблоном «усиленный», но они нечасто встречаются, и в отличие от обычных лошадей, их редко называют «пони-тяжеловоз».

Пони, как и обычных лошадей, можно обучить для боя при помощи навыка Дрессировка. Полурослики, гномы и другие небольшие народы часто используют пони как скакунов, в том числе и в бою.

ЛЮДОЯЩЕР

У этого ящероподобного гуманоида толстый крокодилий хвост, зелёная чешуйчатая кожа и короткая морда с зубастой пастью.

ЛЮДОЯЩЕР

КО 1



Опыт 400

Нейтральный средний гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +0; Восприятие: Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 17 (+5 естественная броня, +2 щит).

ПЗ: 11 (2d8+2).

Стойкость +4, Реакция +0, Воля +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 15 футов.

В ближнем бою: моргенштерн +2 (1d8+1), укусы +0 (1d4) или удар когтями +2 (1d4+1), укусы +2 (1d4+1).

Дистанционная: пилум +1 (1d6+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 10, Вын: 13, Инт: 9,

Мдр: 10, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 12.

Черты: Мультиатака.

Навыки: Акробатика +2, Внимание +1, Плавание +8; Модификаторы народа: +4 к Акробатике.

Языки: драконий.

ОС: задержка дыхания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: трясины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, группа (3–12) или племя (13–60).

Сокровища: снаряжение ПВ (тяжёлый деревянный щит, моргенштерн, 3 пилума).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Задержка дыхания (Экс): количество раундов, в течение которых людоящер может непрерывно задерживать дыхание, не рискуя захлебнуться, равно значению его Выносливости, умноженному на 4.

Людоящеры — гордые и сильные хищные рептилии, обитающие в деревьях, раскиданных по глубинам болот и топей. Эти существа довольствуются простым оружием и примитивными ритуалами, которые верно служат им уже тысячи лет, и совершенно не заинтересованы в освоении соседних земель, поэтому в глазах многих народов они просто захлустные дикари. На самом же деле людоящеры — колоритный народ с богатыми традициями и устными преданиями, уходящими корнями в глубокую древность, когда предки людей ещё не спустились с деревьев.

Рост большинства людоящеров от 6 до 7 футов, а вес — от 200 до 250 фунтов. Они очень мускулисты и покрыты чешуйчатой кожей серого, зелёного или коричневого цвета. У некоторых разновидностей вдоль позвоночника есть короткие шипы или яркие гребни. Все людоящеры хорошо плавают, для передвижения используя свой сильный

4-футовый хвост. В воде они чувствуют себя превосходно, но дышат воздухом и возвращаются в свои скученные невзрачные жилища для сна и размножения. Эти существа холоднокровны, поэтому на холоде достаточно неповоротливы и предпочитают охотиться и работать днём, чтобы ночью вернуться домой к соплеменникам и вместе с ними свернуться в тепле у больших торфяных костров.

Людоящеры обычно нейтральны, но их отчуждённость, стойкое неприятие «благ» цивилизации и легендарная свирепость, проявляемая в бою, приводят к тому, что большинство гуманоидов относятся к ним достаточно негативно. У такого поведения есть разумное объяснение — темпы воспроизводства этих существ не идут ни в какое сравнение с быстро плодящимися теплокровными, поэтому племена, не готовые защищать свои земли до последней капли крови, быстро стираются с лица земли ордами млекопитающих захватчиков. На вопрос о привычке поедать тела погибших друзей и врагов людоящеры справедливо замечают, что жизнь на болоте достаточно сурова и поэтому разбрасываться едой просто невыносимо.

Описанные выше людоящеры обитают в болотистой местности. Племена людоящеров встречаются и в других регионах, они не умеют плавать, но зато обладают скоростью лазания 15 футов.



ЛЯГУМОТ

Это огромное лягушкоподобное чудовище стоит на задних лапах, а вместо передних конечностей у него четыре огромных извивающихся щупальца.

ЛЯГУМОТ

КО 13



Опыт 25600

Нейтральная огромная аберрация.

Иниц.: +5; Восприятие: круговой обзор, ночное зрение 60 футов, слепозрение 30 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 9, врасплох 27 (+19 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 184 (16d8+112).

Стойкость +12, Реакция +8, Воля +11.

Невосприимчивость: электричество (частичная); Устойчивость: огонь 10.

Слабые стороны: замедление электричеством.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укус +20 (2d6+10 / 19-20 и захват), 4 щупальца +18 (1d8+5 и захват), язык +18 (1d4+5 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов (30 футов для языка).

Особые атаки: проглатывание (3d6+10 урона, КБ 19, 18 ПЗ), сдавливание (щупальце, 1d6+10).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 13, Вын: 24, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 11.

БМА: +12; МБМ: +24 (+28 при захвате); ЗБМ: 35.

Черты: Бойня, Выпад, Молниеносная реакция, Мультиатака, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +16, Плавание +18, Скрытность +14

(+22 в болотах); Модификаторы народа:

+8 к Вниманию, +8 к Скрытности в болотах.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Замедление электричеством (Экс): электричество не наносит лягумоту никакого урона, вместо этого замедляя его на 1 раунд.

Круговой обзор (Экс): стебельчатые глаза позволяют лягумоту видеть сразу во всех направлениях, поэтому его нельзя взять в тиски.

Лягумоты крайне редко встречаются, но входят в число самых чудовищных и опасных хищников, которых можно обнаружить в глубинах болот: это существо способно поймать и сожрать динозавра и даже дракона. В ожидании добычи этот гигант погружается в трясину, оставляя на поверхности лишь верхушку глазного стебля. У лягумота прекрасное зрение, которое дополняется языком, при помощи которого это существо может обонять и чувствовать вкус окружающей местности подобно змеям.

Учёные долгое время спорят о происхождении этого необычно большого чудовища, сходясь во мнении, что странные органы чувств, устойчивость и внешний вид указывают на то, что это не просто животное. Друиды и другие служители природного мира с этим согласны: несмотря на животные повадки, лягумот как будто бы чувствует себя не на своём месте и пребывает в постоянном раздражении, зачастую убивая исключительно ради удовольствия — заметив новую добычу, он отрывает полупереваренные останки предыдущей жертвы. Этих странных существ можно встретить и вне обычного ареала, как будто бы само болото вынудило их отправиться на поиски нового места обитания. Некоторые мудрецы полагают, что лягумот — существо из другого мира, попавшее сюда как в западню и с тех пор скитающееся в поисках родного дома, которого здесь для них нет и никогда не было.

Высота лягумота в холке достигает 22 футов, а вес — 16 000 фунтов.



ЛЯГУШКА, ГИГАНТСКАЯ

Это существо выглядит как обычная тёмно-зелёная лягушка, выросшая до поистине чудовищных размеров.

ГИГАНТСКАЯ ЛЯГУШКА КО 1



Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 11, врасплох 11 (+1 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 15 (2d8+6).

Стойкость +6, Реакция +6, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1d6+2 и захват) или язык +3 (атака касанием, захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (15 футов для языка).

Особые атаки: притягивание (язык, 5 футов), проглатывание (1d4 дробящего урона, КБ 10, 1 ПЗ), язык.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 13, Вын: 16, Инт: 1, Мдр: 8, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +3 (+7 при захвате); ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Молниеносная реакция.

Навыки: Акробатика +9 (+13 при прыжках), Внимание +3, Плавание +10, Скрытность +5; Модификаторы народа: +4 к Акробатике (+8 при прыжках), +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота и водоёмы с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или несколько (3-8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Язык (Экс): основное оружие гигантской лягушки — её язык, способный вытягиваться на расстояние, в три раза превышающее обычную досягаемость лягушки (15 футов для гигантской лягушки среднего размера). Язык не наносит урона при попадании и используется для захвата противника, при этом гигантская лягушка, схватившая кого-то языком, сама схваченной не считается.

Во рту гигантской лягушки растёт ряд бритвенно-острых зубов. Эти существа имеют длину 6 футов и весят 200 фунтов.

ЛЯГУШКА В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **Скорость:** 30 футов, плавание

30 футов; **КБ:** +1 естественная броня; **Атака:**

укус (1d6); **Характеристики:** Сил 15,

Лвк 13, Вын 16, Инт 1, Мдр 9, Хар 6;

Особые свойства: нюх, сумеречное

зрение, притягивание, язык.

Улучшение на 4 уровне:

Характеристики: Сил +2,

Лвк +2; **Особые свойства:**

проглатывание.

ЛЯГУШКА, ЯДОВИТАЯ

Эта маленькая лягушка имеет яркую окраску: её тело зелёно-красное, а на задних лапках ярко-синие полосы.

ЯДОВИТАЯ ЛЯГУШКА КО 1/2



Опыт 200

Нейтральное маленькое животное.

Иници.: +1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 13, врасплох 12 (+1 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +3, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1 несмертельный урон и яд).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 2, Лвк: 12, Вын: 11, Инт: 1, Мдр: 9, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 5 (9 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +5 (+1 при прыжках), Внимание +3,

Плавание +9, Скрытность +13; Модификаторы народа:

+4 к Акробатике (+8 при прыжках), +4 к Скрытности;

добавляет к Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые болота и водоёмы.

Численность: одиночка, пара или несколько (3-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 10;

Частота: 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Вын;

Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости ядовитой лягушки.

Ядовитые лягушки обычно имеют ярко-зелёную кожу с жёлтыми, красными или синими отметинами. Их длина — немногим больше фута, а весят они порядка 10 фунтов. Яд этих лягушек обычно используется примитивными племенами для охоты: им покрываются дротики и стрелы.

Вы можете увеличить размер этой лягушки либо применив шаблон «великанский», либо просто добавив обычной гигантской лягушке укусы ядовитой.



МАНТИКОРА

Это существо с львиным телом, драконьими крыльями и головой, напоминающей человеческую. Кончик его хвоста покрыт длинными и острыми шипами.

МАНТИКОРА

КО 5



Опыт 1600

Принципиальный злой крупный волшебный зверь.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 15 (+6 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 57 (6d10+24).

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (скверная маневренность).

В ближнем бою: укусы +10 (1d8+5), 2 удара когтями +10 (2d4+5).

Дистанционная: 4 шипа +8 (1d6+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 7, Мдр: 12, Хар: 9.

БМА: +6; МБМ: +12; ЗБМ: 24 (28 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Парение, Уверенное владение оружием (шипы).

Навыки: Внимание +9, Выживание +4 (+8 при выслеживании),

Полёт -3; Модификаторы народа: +4 к Вниманию,

+4 к Выживанию при выслеживании.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы и болота.

Численность: одиночка, пара или прайд (3-6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Шипы (Экс): в качестве основного действия мантикора может взмахнуть хвостом, чтобы выпустить в противников четыре шипа (с отдельной проверкой попадания для каждого). Атака имеет максимальную дальность 180 футов (нет шага дистанции). Все цели должны находиться в пределах 30 футов друг от друга. За 24 часа мантикора может выпустить не более 24 шипов.

Мантикоры — свирепые хищники, которые облетают обширные территории в поисках свежего мяса. Длина мантикоры — 10 футов, а вес — около 1 000 фунтов. Лица некоторых из этих чудовищ очень похожи на человеческие, обычно бородатые. Самки и самцы мантикор практически неотличимы друг от друга.

Мантикоры поедают любое мясо, даже падаль, но предпочитают человеческую плоть и редко упускают возможность ей полакомиться.

Эти чудовища достаточно умны и общительны, чтобы убедить (или заставить) злых гуманоидов сотрудничать или платить дань, а более могущественные существа могут привлекать мантикор для охраны или патрулирования каких-либо мест. Логово мантикоры обычно расположено высоко — на холме или в пещере на утёсе.

Скорее всего, первые мантикоры были созданы при помощи магии, но с тех пор прошло много времени, и они размножаются естественным путём и встречаются в дикой природе. Любопытен тот факт, что мантикоры крайне плодовиты и способны спариваться с многими схоже выглядящими существами: львами, ламиями, сфинксами и даже химерами. Союз мантикоры и существа другого вида приносит необычное потомство:

Партнёр мантикоры	Потомство
Лев	Обычная мантикора
Свирепый лев	Мантикора с шаблоном «усиленный»
Ламия	Ламия с шипастым хвостом и способностью шипы
Сфинкс	Сфинкс с шипастым хвостом и способностью шипы
Химера	Химера с шипастым хвостом и способностью шипы



Иллюстратор: Мэри Ансон

МАРА

Это жутковатое создание походит на лошадь с чернильно-чёрной шкурой. Грива и хвост у неё огненные, копыта высекают снопы искр, а из ноздрей вырываются языки пламени.

МАРА **КО 5**

Опыт 1600

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, врасплох 17 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 51 (6d10+18).

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +9 (1d4+4), 2 копыта +4 (1d6+2 и 1d4 урона огнём).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: дым.

Псевдозаклинания (УЗ 6):

1 / день (только на себя и 1 наездника) — планарный переход.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 13, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 23 (27 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Бегун, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +12, Выживание +10, Запугивание +10, Знание (планы) +10, Полёт +13, Проницательность +12, Скрытность +7.

Языки: демонический, дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаддон).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дым (Св): в бою мара в качестве свободного действия может один раз за раунд выдохнуть 15-футовый конус едкого дыма, ослепляющего врагов. Все существа в этой области проходят испытание Стойкости со СЛ 16 и при провале дезориентируются до тех пор, пока не проведут вне дыма 1d6 минут. Дым затрудняет видимость аналогично заклинанию непроглядный туман и рассеивается через 1 раунд. СЛ испытания зависит от Выносливости мара.

Мары — пламенеющие вестники смерти. Они позволяют лишь злейшим существам оседлать себя, но даже в этом случае они не скакуны, а равноправные партнёры в деле разрушения.

Кошмар — более опасная разновидность мара, способная не только использовать планарный переход для вторжения в другие миры, но и переносить себя и наездника на Эфирный план.

МАРА, КОШМАР

Эта огромная лошадь объята огнём. Её копыта дымятся, а в полных ненависти глазах горит адское пламя.

КОШМАР **КО 11**

Опыт 12800

Нейтральное злое огромное потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 10, врасплох 24 (+16 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 147 (14d10+70).

Стойкость +14, Реакция +11, Воля +7.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +22 (2d6+10), 2 копыта +17 (2d6+5 и 1d6 урона огнём).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: дым (СЛ 22).

Псевдозаклинания (УЗ 15):

1 / час (только на себя и наездника) — планарный переход, эфирная прогулка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 15, Вын: 21, Инт: 16, Мдр: 12, Хар: 12.

БМА: +14; МБМ: +26; ЗБМ: 38 (42 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Бегун, Бойня, Вторжение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +19, Блеф +18, Внимание +22, Запугивание +18, Знание (магия, планы) +20, Полёт +19, Проницательность +22, Скрытность +11.

Языки: демонический, дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаддон).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.



МЕДВЕДЬ, ГРИЗЛИ

Под густым коричневым мехом огромного медведя переливаются широкие и мощные мышцы.

МЕДВЕДЬ ГРИЗЛИ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 10, врасплох 15 (+6 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +8, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +7 (1d6+5 и захват), укусы +7 (1d6+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 13, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +3; МБМ: +9 (+13 при захвате); ЗБМ: 20 (24 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Двужильный, Эксперт (Выживание).

Навыки: Внимание +6, Выживание +5, Плавание +14; Модификаторы народа: +4 к Плаванию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные леса.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Медведи гризли встречаются в холмистых лесах по всему миру. Это всеядные существа, рацион которых составляют орехи, ягоды, рыба и мелкие млекопитающие. Гризли ревностно охраняет свою территорию и сперва попытается прогнать, а затем убить и съесть любого нарушителя её границ.

В бою с одним или несколькими противниками гризли полагается на свои когти. Когда представляется возможность, медведь старается захватить одного из врагов, чтобы наносить ему постоянный урон до тех пор, пока тот не умрёт, не потеряет сознание или не сбежит.

Для определения параметров медведя меньших размеров (например, чёрного медведя) примените к гризли шаблон «молодой». Для определения параметров более крупного гризли или белого медведя примените к гризли шаблон «усиленный».



МЕДВЕДЬ, СВИРЕПЫЙ

Из распахнутой пасти этого бешеного медведя капает слюна, а его спутавшаяся шерсть местами разорвана острыми костяными наростами.

СВИРЕПЫЙ МЕДВЕДЬ (ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ)

КО 7



Опыт 3200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 10, врасплох 17 (+8 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 95 (10d8+50).

Стойкость +12, Реакция +8, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (1d6+7 и захват), укусы +13 (1d8+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 13, Вын: 21, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +7; МБМ: +15 (+19 при захвате); ЗБМ: 26 (30 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Двужильный, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12, Плавание +19; Модификаторы народа: +4 к Плаванию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные леса.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: скудные.

Свирепый медведь (также известный среди местных варварских племён как пещерный или короткомордый) гораздо крупнее, агрессивнее и опаснее своих лесных сородичей. Это чудовище избегает населённых мест, предпочитая жить в глуши. Такие медведи попадаются очень редко, но подобная встреча способна испугать любого, особенно того, кто даже обычных медведей не видывал.

В отличие от большинства прочих медведей, свирепый медведь сразу нападает на любого, кто зашёл на его территорию. В бою свирепый медведь, как и гризли, полагается на свои когти, но если он захватит противника, то, в отличие от гризли, скорее всего, попытается его загрызть.

МЕДВЕСЫЧ

Покрытый смесью перьев и меха полумедведь-полусова явно зол: он угрожающе поднимает огромные медвежьи лапы.

МЕДВЕСЫЧ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 14 (+5 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 47 (5d10+20).

Стойкость +10, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +8 (1d6+4 и захват), укусы +8 (1d6+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 18, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +5; МБМ: +10 (+14 при захвате); ЗБМ: 21 (25 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или стая (3-8).

Сокровища: скудные.

Происхождение медвесычей — предмет оживлённого обсуждения среди исследователей, занимающихся изучением чудовищ. Большинство сходится во мнении, что давным-давно полоумный волшебник создал прародителей данного вида, скрестив сову и медведя. Непонятно, что толкнуло его на этот безумный шаг — стремление доказать одну из теорий происхождения жизни или же банальное помешательство, но в наши дни эти существа прекрасно размножаются самостоятельно и населяют леса по всему миру, заняв в экосистеме нишу высшего хищника.

Медвесычи — кровожадные убийцы, известные своей дикостью, агрессивностью, скверным нравом и привычкой нападать на всё живое, что встретится им на пути. Многие исследователи, наблюдавшие за ними, отмечали

окаймлённые красным глаза, которыми существо бешено вращает, наступая на врага. Иногда этот факт приводится в доказательство того, что все медвесычи изначально безумны и одержимы тягой к сражениям и убийствам, но более рассудительные учёные считают это просто физиологической особенностью устройства зрительного аппарата этого птицевея.

Медвесычи обитают в безлюдной глуши, устраивая свои берлоги в чащах лесов или в неглубоких тёмных пещерах. Они одинаково хорошо охотятся днём и ночью — в зависимости от того, какая добыча обитает вблизи логова.

Взрослые медвесычи живут семейными парами и охотятся небольшими группами, оставляя на это время детёнышей в берлогах. В логове можно найти 1d6 детёнышей, каждый из которых стоит до 3000 зм при продаже на рынке.

Полностью одомашнить медвесыча невозможно — уж больно он дикий, но он вполне может что-нибудь охранять, если поместить его на огороженную территорию, позволив гулять и охотиться. Профессиональные дрессировщики берут 2000 зм, чтобы воспитать или выдрессировать медвесыча как сторожевое животное, способное понимать простые команды (СА 23 для детёныша, СА 30 для взрослого).

Взрослый самец достигает в высоту 8 футов и весит до 1500 фунтов.



МЕДУЗА

Глаза этой стройной и привлекательной женщины излучают странное свечение, а вместо волос у неё клубок извивающихся змей.

МЕДУЗА

КО 7



Опыт 3200

Принципиальное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +6; Восприятие: круговой обзор, ночное зрение 60 футов;

Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 76 [8d10+32].

Стойкость +6, Реакция +8, Воля +7.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +10/+5 (1d4 / 19–20), змеиный укус +5 (1d4 и яд).

Дистанционная: искусно сделанный длинный лук +11/+6 (1d8 / x3).

Особые атаки: окаменяющий взгляд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 15.

БМА: +8; МБМ: +8; ЗБМ: 20.

Черты: Прицельная стрельба,

Стрельба вблизи, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Блеф +10, Вни-

мание +16, Запугива-

ние +13, Маскиров-

ка +10, Скрытность +13;

Модификаторы народа:

+4 к Вниманию.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом и подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: удвоенные (кинжал, искусно сделанный длинный лук с 20 стрелами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Круговой обзор (Экс): змеи на голове медузы позволяют ей видеть сразу во всех направлениях, она получает +4 (народ) к проверкам Внимания, и её нельзя взять в тиски.

Окаменяющий взгляд (Св): навсегда обращает цель на расстоянии до 30 футов в камень. Испытание Стойкости со СЛ 16 отменяет эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы медузы.

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 18; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d3 урона Сил; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости медузы.

Медузы — человекоподобные существа со змеями вместо волос. С расстояния 30 футов и более медуза, прикрывшая волосы, выглядит как красивая женщина, но если её лицо и голова скрыты одеждой, она неотличима от человека и вблизи. Медузы часто прибегают к обману и скрывают лицо, чтобы подобраться к противнику поближе и обратить его взглядом в камень, но любят и позабавиться со своей добычей, стреляя в неё издалека, чтобы заманить в ловушку. Некоторые любят использовать окаменевших жертв в качестве украшений и обставляют ими жилища, но большинство медуз тщательно прячут следы своей деятельности, чтобы новая жертва не разоблачила их раньше времени.

Медузы привыкли скрывать свой облик, поэтому в городах выдают себя за плутов, а в дикой местности — за следопытов или охотников. Самые известные и знаменитые медузы — те, что имеют уровни в классах барда или жреца. Эти существа обаятельны и умны, поэтому частенько сотрудничают с гильдиями воров или другими представителями преступного мира. Медузы могут объединяться со слепыми существами или разумной нежитью, которые не боятся обращённого в камень взгляда.

Медузы-заклинатели обычно служат оракулами или пифиями, обитая в удалённых местах, пропитанных мистической силой или пользующихся дурной славой. Такие медузы очень рады своему положению и могут открыть полезную тайну, если проситель не поскупился на дары и комплименты. Во время таких встреч следует быть крайне осторожным: столь могущественные медузы выставляют на самое видное место окаменевшие тела обидчиков.

Все известные медузы — женщины. В редких случаях медуза может завести себе мужчину-гуманоида в качестве любовника, приворотив его любовным эликсиром или аналогичной магией, и всегда проявляет аккуратность, чтобы нечаянно не обратить его в камень, — по крайней мере, до тех пор, пока не потеряет к нему интерес.



МЕРФОЛК

Эта красивая дева с изящным рыбьим хвостом резвится в волнах, выныривая то здесь, то там.

МЕРФОЛК

КО 1/3



Опыт 135

Мерфолк, боец 1.

Нейтральный средний гуманоид (подводный).

Иниц.: +1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 11, врасплох 12 (+2 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 7 (1d10+2).

Стойкость +4, Реакция +1, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 5 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: трезубец +2 (1d8+1).

Дистанционная: тяжёлый арбалет +2 (1d10 / 19-20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 13 (нельзя сбить с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +3, Плавание +13.

Языки: акван, всеобщий.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: океаны с умеренным климатом.

Численность: одиночка, компания (2-4), патруль (3-10, 2 лейтенанта 3 уровня и 1 лидер 3-6 уровня) или косяк (11-60 и 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 5 лейтенантов 5 уровня, 3 капитана 7 уровня и 8-12 дельфинов).

Сокровища: снаряжение ПВ (трезубец, тяжёлый арбалет с 10 болтами, другие сокровища).

Выше пояса мерфолки выглядят как красивые люди, некоторыми чертами своего облика напоминающие эльфов и других сухопутных гуманоидов. Вместо ног у мерфолков рыбий хвост и плавники. Цвет чешуи зависит от места обитания и может иметь множество оттенков, включая серебристый, бледно-зелёный или даже синий с жёлтыми и красными полосами. Длина мерфолков колеблется от 6 до 8 футов, вес превышает 200 фунтов, женщины чуть меньше мужчин. Мерфолки — амфибии, но на суше передвигаются с большим трудом и редко отходят от моря дальше чем на милю.

Эти существа редко общаются с представителями других народов и в большинстве своём прилагают массу усилий, чтобы отвести моряков подальше от своей территории, при необходимости даже прибегая к насилию. Древние записи упоминают об ужасном секрете, охраняемом мерфолками в глубинах моря. Неизвестно, что это за тайна, но раз мерфолки так стараются избегать прочих существ, это наверняка нечто крайне важное.

На первый взгляд этот народ прекрасен и силен, но некоторые мудрецы и моряки рассказывают, что в самых глубоких и недоступных частях морей и океанов обитают выродившиеся и мутировавшие мерфолки. Некоторые признаки позволяют сделать вывод, что такие существа в какой-то момент начали поклоняться извращённым зловещим силам, обитающим в морской пучине, но ряд теорий включает в это число всех мерфолков, утверждая, что даже те из них, кто считает себя хозяином собственной судьбы, на самом деле не более чем марионетка, управляемая могущественными существами из глубин.

ПЕРСОНАЖИ-МЕРФОЛКИ

Мерфолки используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Мерфолкам присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, +2 Выносливость, +2 Харизма: мерфолки грациозны, красивы и выносливы.

Подводный: мерфолки обитают в воде и могут ей дышать. Их наземная скорость — 5 футов, а скорость плавания — 50 футов. Несмотря на то, что мерфолки — амфибии, им не нравится покидать воду надолго.

+2 естественная броня: мерфолки покрыты прочной чешуёй.

Сумеречное зрение: мерфолки видят в сумерках вдвое дальше людей.

Языки: мерфолки начинают игру со знанием всеобщего языка и аквана. Мерфолки с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: аболетский, акло, драконий, сахваджинский, сиыван и эльфийский.



МЕФИТ

У этого небольшого гуманоидного существа тонкие кожистые крылья, на голове — маленькие рожки, а лицо озарено хитрой ухмылкой.

МЕФИТ

КОЗ



Опыт 800

Нейтральное небольшое потустороннее существо (подтип зависит от вида мифита).

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 14 (+3 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 19 (3d10+3); быстрое исцеление 2.

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +3.

СУ: 5/магия.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +5 (1d3+1).

Особые атаки: губительное дыхание (15-футовый конус, эффект зависит от вида, испытание Реакции СЛ 13, ½ урона).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

1 / день — призыв (2 круг, 1 мифит того же вида с шансом 25%), дополнительные способности в зависимости от вида мифита.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 14.

БМА: +3; МБМ: +3; ЗБМ: 16.

Черты: Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +8, Внимание +6, Полёт +10, Скрытность +12.

Языки: всеобщий, один соответствующий стихийный язык (акван, ауран, игнан или терран).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (стихийные планы).

Численность: одиночка, пара, несколько (3–6), толпа (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): все мифиты обладают особым губительным дыханием, которое могут использовать каждые 4 раунда в качестве основного действия. СЛ испытания зависит от Выносливости мифита и включает бонус +1 (народ).

Мифиты — слуги могущественных стихийных существ. Ключевые места стихийных планов полны снующих туда-сюда мифитов, выполняющих важные поручения и задания. Каждый мифит связан с одной из стихий, определяющей его заклинания и способности. Разновидности мифитов перечислены ниже.

ВОДЯНОЙ МЕФИТ (ВОДЯНОЙ)

Водяные мифиты обычно встречаются на плане Воды. Они склонны к постоянным насмешкам.

- Быстрое исцеление: работает только под водой.
- Скорость: плавание 30 футов.
- Губительное дыхание: конус, наносящий 1d8 урона кислотой.
- Псевдозаклинания: кислотная стрела 1 / час, смрадное облако 1 / день (СЛ 15).

ВОЗДУШНЫЙ МЕФИТ (ВОЗДУШНЫЙ)

Воздушные мифиты обычно встречаются на плане Воздуха. Они взбалмошны и легко отвлекаются от своих занятий.

- Быстрое исцеление: работает только в ветреных местах.
- Скорость: полёт 60 футов (безупречная маневренность).
- Губительное дыхание: конус песка и мелких камней, наносящий 1d8 режущего урона.
- Псевдозаклинания: порыв ветра 1 / день, расплывчатость 1 / час.

ЗЕМЛЯНОЙ МЕФИТ (ЗЕМЛЯНОЙ)

Земляные мифиты обычно встречаются на плане Земли. Они трудолюбивы и начисто лишены чувства юмора.

- Быстрое исцеление: работает только под землёй.
- Губительное дыхание: конус камней, наносящий 1d8 дробящего урона.
- Изменение размера (Пс): один раз в день земляной мифит может увеличиться в размерах на одну категорию. Эта способность работает аналогично заклинанию *увеличение гуманоида*, но может изменять размер лишь самого мифита. Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.
- Псевдозаклинания: размягчение земли и камня 1 / день.

ИЛОВЫЙ МЕФИТ (ВОДЯНОЙ)

Иловые мифиты обычно встречаются на плане Воды. Они отвратительны и медлительны.

- Быстрое исцеление: работает только во влажных или илистых местах.
- Скорость: плавание 30 футов.
- Губительное дыхание: конус слизи, наносящий 1d4 урона кислотой. Слизь дезориентирует живых существ на 3 раунда. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое и отменяет эффект дезориентации.
- Псевдозаклинания: кислотная стрела 1 / час, смрадное облако 1 / день (СЛ 15).

ЛЕДЯНОЙ МЕФИТ (ХОЛОДНЫЙ)

Ледяные мифиты обычно встречаются на плане Воздуха. Они жестоки и отчуждены.

- Быстрое исцеление: работает только при температуре ниже нуля.
- Невосприимчивость: холод.
- Слабые стороны: уязвимость к огню.
- Губительное дыхание: конус льда, наносящий 1d4 урона холодом. Холод дезориентирует живых существ на 3 раунда. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое и отменяет эффект дезориентации.
- Псевдозаклинания: волшебная стрела 1 / час, ледяной металл 1 / день (СЛ 14).

МАГМОВЫЙ МЕФИТ (ОГНЕННЫЙ)

Магмовые мифиты обычно встречаются на плане Огня. Они тупы и грубы.

- Быстрое исцеление: работает только при контакте с магмой или лавой.
- Невосприимчивость: огонь.
- Слабые стороны: уязвимость к холоду.

- **Губительное дыхание:** конус, наносящий 1d8 урона огнём.
- **Магмовый облик (Св):** раз в час магмовый мефит может растечься лужей лавы диаметром 3 фута и глубиной 6 дюймов. Находясь в этом облике, он лишается возможности атаковать, но его СУ увеличивается до 20/магия. Мефит может передвигаться со скоростью 10 футов в раунд и просачиваться в небольшие трещины и отверстия. Предметы и существа, контактирующие с этой лужей лавы, получают 1d6 урона огнём. Магмовый мефит может пребывать в этом облике до 10 минут.
- **Псевдозаклинания:** *пиротехника* 1 / день.

ОГНЕННЫЙ МЕФИТ (ОГНЕННЫЙ)

Огненные мефиты обычно встречаются на плане Огня. Они мстительны и вспыльчивы.

- **Быстрое исцеление:** работает только при контакте с огнём.
- **Невосприимчивость:** огонь.
- **Слабые стороны:** уязвимость к холоду.
- **Губительное дыхание:** конус пламени, наносящий 1d8 урона огнём.
- **Псевдозаклинания:** *опаляющий луч* 1 / час, *раскалённый металл* 1 / день (СЛ 14).

ПАРОВОЙ МЕФИТ (ОГНЕННЫЙ)

Паровые мефиты обычно встречаются на плане Огня. Они самоуверенны и нахальны.

- **Быстрое исцеление:** работает только в кипящей воде или паре.
- **Невосприимчивость:** огонь.
- **Слабые стороны:** уязвимость к холоду.
- **Губительное дыхание:** конус пара, наносящий 1d4 урона огнём. Обжигающий пар дезориентирует живых существ на 3 раунда. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое и отменяет эффект дезориентации.
- **Кипящий дождь (Св):** один раз в день мефит может вызвать кипящий ливень, проливающийся в квадратной области

20×20 футов. Живые существа в этой области получают 2d6 урона огнём (успешно пройденное испытание Стойкости со СЛ 14 уменьшает этот урон вдвое, УЗ 6). Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.

- **Псевдозаклинания:** *расплывчатость* 1 / час

ПЫЛЕВОЙ МЕФИТ (ВОЗДУШНЫЙ)

Пылевые мефиты обычно встречаются на плане Воздуха. Они надоедливы и приставучи.

- **Быстрое исцеление:** работает только в пыльных местах.
- **Скорость:** полёт 50 футов (безупречная маневренность).
- **Губительное дыхание:** конус пыли, наносящий 1d4 режущего урона. Пыль дезориентирует живых существ на 3 раунда. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое и отменяет эффект дезориентации.
- **Псевдозаклинания:** *расплывчатость* 1 / час, *стена ветра* 1 / день.

СОЛЕВОЙ МЕФИТ (ЗЕМЛЯНОЙ)

Солевые мефиты обычно встречаются на плане Земли. Они жестоки и отчуждённы.

- **Быстрое исцеление:** работает только в засушливых местах.
- **Губительное дыхание:** конус солевых кристаллов, наносящий 1d4 режущего урона. Соль дезориентирует живых существ на 3 раунда. Успешно пройденное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое и отменяет эффект дезориентации.
- **Обезвоживание (Св):** раз в день солевой мефит может испарить влагу в радиусе 20 футов вокруг себя. Живые существа в этой области получают 2d8 урона (успешно пройденное испытание Стойкости со СЛ 14 уменьшает этот урон вдвое, УЗ 6). Способность особенно губительна для растений и подводных существ, которые получают штраф -2 к испытаниям против неё. Эта способность эквивалентна заклинанию 2 круга.
- **Псевдозаклинания:** *блёстки* 1 / час.

Иллюстратор: Алекс Шим



МИМИК

Наполненный сокровищами сундук вдруг оживает, выпуская длинные блестящие щупальца и ощериваясь множеством острых зубов.

МИМИК

КО 4



Опыт 1200

Нейтральная средняя аберрация (перевёртыш).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 11, враспloh 15 (+5 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 52 (7d8+21).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +6.

Невосприимчивость: кислота.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +10 (1d8+6 и вязкая слизь).

Особые атаки: сдавливание (крушащий удар, 1d8+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +5; МБМ: +9; ЗБМ: 20 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +14, Знание (подземелья) +10, Лазание +14, Маскировка +10 (+30 при имитации предметов); Модификаторы народа: +20 к Маскировке при имитации предметов.

Языки: всеобщий.

ОС: имитация предмета.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вязкая слизь (Экс): мимик выделяет очень густую и клейкую слизь, к которой накрепко прилипают предметы и существа, коснувшись его. Если покрытый слизью мимик успешно попал по существу своим крушащим ударом, оно автоматически прилипает к нему и считается схваченным. Прилипшие существа не могут освободиться, пока мимик жив, если не растворят клейкую слизь. Оружие, которым мимику был нанесён удар, также прилипает, если его обладатель провалил испытание Реакции со СЛ 17. Чтобы высвободить прилипшее оружие, необходимо пройти проверку Силы со СЛ 17. Крепкий алкоголь или универсальный растворитель растворяет слизь, но мимик всё ещё может хватать противников обычным способом. Слизь мимики растворяется либо им самим по желанию, либо через 5 раундов после его смерти. СЛ испытания зависит от Силы мимики.

Имитация предмета (Экс): мимик может принять форму любого среднего предмета, например большого сундука, крепкой кровати или двери, но при этом не способен существенно изменить свой размер. Тело мимики твёрдое и грубое на ощупь вне зависимости от принятого им вида. Мимики получают +20 (народ) к проверкам Маскировки, если имитируют предмет таким образом. Маскировка — всегда классовый навык для мимики.

Считается, что мимики — результат алхимического эксперимента по оживлению предметов при помощи таинственной субстанции, рецепт которой давно утерян. С течением времени эти странные, но разумные существа научились принимать форму рукотворных предметов, предпочитая обитать в местах, где лишь изредка встречаются небольшие группы существ, что увеличивает шансы на успешное нападение.

По своей природе мимики не злые, но некоторые учёные полагают, что они атакуют людей и других разумных существ не только ради пищи, но и для развлечения. Считается, что желание одурачить кого-то — основополагающее в жизни мимики, и внезапные атаки — лишь реализация его естественной потребности.

Объём обычного мимики — 150 кубических футов (5×5×6 футов), а вес — около 900 фунтов. В легендах упоминаются мимики гигантских размеров, способные копировать дома, корабли и даже целые подземелья, наполненные сокровищами (в том числе и настоящими) для приманивания ничего не подозревающих жертв.



МИНОТАВР

Существо с головой быка и телом крепко сложенного человека грозно скалитесь и бьет копытом, намереваясь ринуться в бой.

МИНОТАВР

КО 4



Опыт 1200

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 9, враспloh 14 (+5 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 45 (6d10+12).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +5.

Защитные способности: природная хитрость.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: двуручный топор +9/+4 (3d6+6 / ×3) и рога +4 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: сокрушительная атака с разбега (рога +11, 2d6+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 10, Вын: 15, Инт: 7, Мдр: 10, Хар: 8.

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 21.

Черты: Внушительная стойкость, Сокрушительный удар, Таран.

Навыки: Внимание +10, Выживание +10, Запугивание +5, Скрытность +2; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Выживанию.

Языки: великий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: руины или подземелья (пещеры) с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или банда (3–4).

Сокровища: обычные (двуручный топор, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Природная хитрость (Экс): минотавры не блещут

особым умом, но от природы логичны и хитры.

Благодаря этому они никогда и нигде не теряются, невосприимчивы к заклинанию лабиринт, и их нельзя застать враспloh.

Ни одно существо не помнит обиды так хорошо, как минотавр. Они появились на свет множество столетий назад из-за божественного проклятия, были отвергнуты цивилизованными народами и испокон веков выслеживали, убивали и пожирали меньших по размеру гуманоидов в отместку за настоящие или надуманные обиды. Существует множество легенд о том, как первые минотавры были созданы разгневанными или обиженными богами, которые в качестве наказания превратили головы людей в бычьи и изменили их облик, лишив ума и красоты. Большинство современных минотавров скептически относятся к такой трактовке событий, веря в то, что они не злая шутка богов, а эталон божественного совершенства, созданный Бафометом, могущественным и жестоким демоническим владыкой.

Логово минотавра — всегда лабиринт: рукотворный, созданный специально, чтобы сбивать с толку и запутывать, образовавшийся непреднамеренно — вроде хитросплетенной канализации — или даже естественный, например сеть пещер или подземных ходов. Полагаясь на природную хитрость, минотавры используют лабиринты, чтобы изматывать неосторожных противников, зашедших в логово в поисках чудовища или просто заплутавших по ошибке, и охотиться на них, пока те безуспешно пытаются выбраться. Минотавр нападает на заблудившихся жертв лишь тогда, когда они окончательно отчаялись найти выход. Если противников несколько, минотавры часто позволяют одному из них сбежать, надеясь, что его рассказы об ужасах лабиринта привлекут туда новых жертв, мечтающих одолеть чудовище. Для минотавров эти неудавшиеся герои зачастую становятся вкусным обедом.

Иногда минотавры служат более сильному чудовищу или злому существу, сохраняя верность до тех пор, пока им разрешают охотиться и наедаться досыта. Обычно такая служба подразумевает охрану какого-то ценного предмета или места, но они могут быть и наёмниками, выслеживающими врагов своего хозяина.

В бою минотавры предпочитают особо не мудрить и вначале обычно пробуют поднять ближайшего живого противника на рога.



МНОГОНОЖКА, ГИГАНТСКАЯ

Длинное сегментированное туловище этой отвратительной твари извивается и подергивается, когда она поводит ядовитыми жвалами в поисках добычи.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА

КО ½



Опыт 200

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 5 (1d8+1).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +0.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6-1 и яд).

Особые атаки: яд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 11 (нельзя сбить с ног).

Черты: Фехтование^А.

Навыки: Внимание +4, Лазание +7, Скрытность +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +8 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тёплые леса или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или колония (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Зкс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d3 урона Лвк; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости многоножки и включает бонус +2 (народ).

Гигантские многоножки нападают практически на всё, что движется, пытаясь укусить любое живое существо ядовитыми челюстями. Они прекрасно адаптируются к любым условиям и начинают пожирать всех местных обитателей, включая гуманоидов. По расцветке гигантские многоножки ничем не отличаются от обычных и бывают любых цветов, от тускло-серого до ярко-красного и огненно-оранжевого.

Существует множество разновидностей гигантских многоножек, некоторые из которых имеют меньший размер, но в основном они гораздо крупнее. Вы можете изменять размер и КЗ описанного существа (изменяя соответствующим образом Силу, Ловкость и Выносливость), чтобы создавать различных представителей многоножек.

Вид многоножки	КО	Размер	КЗ
Обыкновенная	½	Маленький	1d8
Канализационная	¼	Небольшой	1d8
Шипящая	1	Крупный	2d8
Хлыстохвостая	2	Огромный	4d8
Большая лесная	6	Гигантский	7d8
Исполинская	9	Колоссальный	10d8

МНОГОНОЖКА, СТАЯ

Бурлящая масса многоногих ядовитых насекомых движется по земле подобно приливной волне.

СТАЯ МНОГОНОЖЕК

КО 4



Опыт 1200

Нейтральный миниатюрный вредитель (стая).

Иниц.: +4; Восприятие: виброслуховителность 30 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 18, врасплох 14 (+4 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 31 (9d8-9).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +3.

Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: стая (2d6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 13), яд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 19, Вын: 8, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +6; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Фехтование^А.

Навыки: Внимание +4, Лазание +12; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тёплые леса или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или масса (3-6 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Зкс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 15; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d4 урона Лвк; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости стаи многоножек и включает бонус +2 (народ).



Иллюстрация: Билл Вунгел

МНОГОРОТЫЙ БОРМОТУН

Ужасное месиво из плоти, ртов и глаз смотрит сразу во все стороны, а его бесчисленные рты ни на секунду не прекращают бормотать.

МНОГОРОТЫЙ БОРМОТУН КО 5



Опыт 1600

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +3; Восприятие: круговой обзор, ночное зрение 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+6 естественная броня, +3 Лвк). ПЗ: 46 (4d8+28).

Стойкость +8, Реакция +4, Воля +5.

Защитные способности: аморфный; СУ: 5/дробящее; Невосприимчивость: критические удары, урон за точность.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 6 укусов +7 (1d4 и захват).

Особые атаки: бормотание, едкая слюна +6 (дистанционная атака касанием), кровопийца, поглощение (6d4 урона и 2 урона Вын, КБ 13, 4 ПЗ), управление твердью.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 24, Инт: 4, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +3; МБМ: +3 (+7 при захвате); ЗБМ: 16 (нельзя сбить с ног).

Черты: Уверенное владение оружием (укус), Фехтование.

Навыки: Внимание +12, Плавание +8; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: акло.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аморфный (Экс): тело многорогого бормотуна пластично и не имеет чётко выраженной формы, поэтому он невосприимчив к урону за точность (например, атакам исподтишка), критическим ударам и может проходить через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

Бормотание (Св): в качестве свободного действия многоротый бормотун может произвести неопишемую, сводящую с ума какофонию. Все существа, кроме многорых бормотунов, находящиеся в пределах 60 футов, должны пройти испытание Воли со СЛ 13 и при провале впадают в замешательство на 1 раунд. Это эффект принуждения и безумия, воздействующий на разум. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к бормотанию этого бормотуна на следующие 24 часа. СЛ испытания зависит от Харизмы многорогого бормотуна.

Едкая слюна (Экс): каждый раунд в качестве свободного действия многоротый бормотун может выпустить струю едкой слюны в одну цель на расстоянии до 30 футов. При успешном попадании цель ослепляется на 1d4 раунда, если провалит испытание Стойкости со СЛ 19. СЛ испытания зависит от Выносливости многорогого бормотуна.

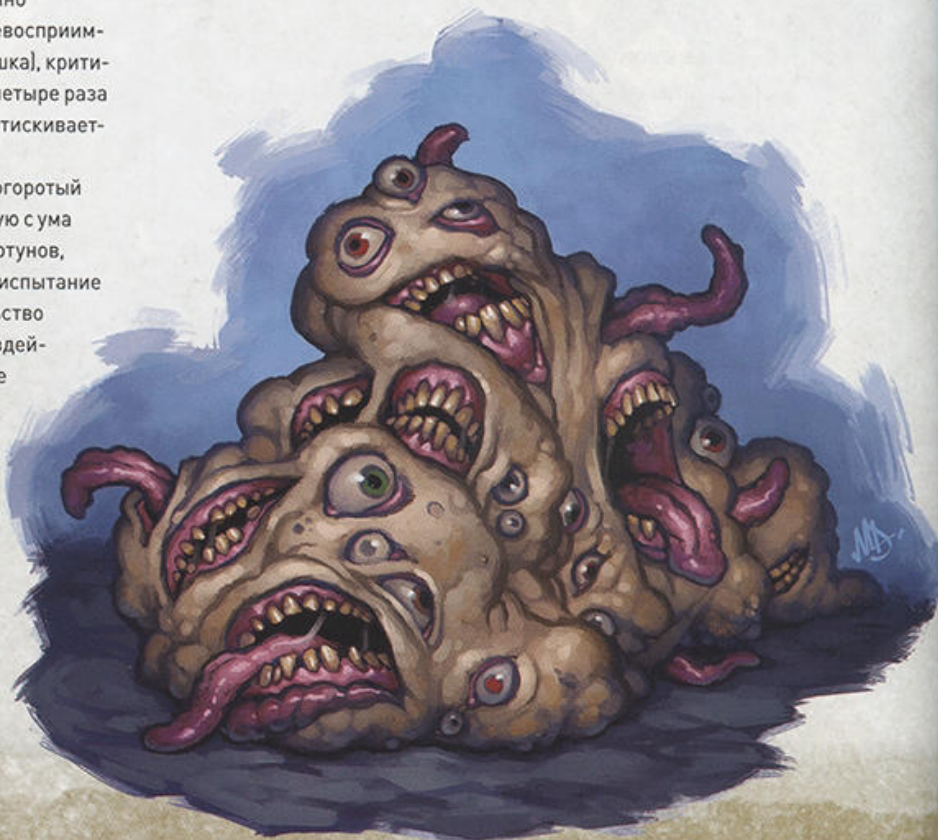
Кровопийца (Экс): при успешной проверке захвата после проведения захвата несколько ртов этого существа вцепляются в противника. При условии сохранения захвата рты пьют кровь существа каждый раунд, нанося 1d4 урона укусом и 1 урон Выносливости.

Круговой обзор (Экс): многоротый бормотун видит сразу во всех направлениях, поэтому его нельзя взять в тиски.

Поглощение (Экс): действие этой способности аналогично проглатыванию, но со следующими изменениями. Поглощённое существо попадает внутрь тела бормотуна, где каждый ход получает урон. Многоротый бормотун может поглотить только одного врага равного или меньшего размера. Если поглощённое существо прорежет себе путь наружу (СУ бормотуна действует и для поглощённых существ), бормотун просто соединяется обратно и не теряет возможности использовать поглощение.

Управление твердью (Св): неограниченно в качестве основного действия многоротый бормотун может сделать камень и почву под своим телом мягкими и вязкими, подобно грязи. Поверхность остаётся вязкой на протяжении 1 минуты после того, как бормотун сошёл с этого места. Бормотун не получает штрафов за перемещение по этой грязи, но для остальных существ это пересечённая местность.

Единственные слова, которые могут более-менее точно описать многорогого бормотуна, — омерзительный, тошнотворный и голодный. Это гадкое создание обитает в подземных пещерах, канализации и ночных кошмарах, не имея ни общественной, ни экологической, ни религиозной значимости, если не считать способности сводить слушателей с ума. Некоторые учёные полагают, что бормотуны — низшая форма гораздо более опасных существ, шогготов, в то время как другие выдвигают теории, что превращение в бормотунов — наказание, которому могущественное существо или божество подвергло своих обидчиков.



МОРГ

Большой комок спутавшихся кишок обвивается вокруг позвоночника этого скелета, одним концом свисая из рта подобно цепкому языку.

МОРГ

КО 8



Опыт 4800

Хаотичная злая средняя нежить.

Иници.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 15, врасплох 18 (+8 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 91 (14d8+28).

Стойкость +6, Реакция +10, Воля +9.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +15 (2d8+5 и захват), язык +10 (атака касанием, паралич).

Особые атаки: паралич (Св) (1d4 минуты, СЛ 21), создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 19, Вын: —, Инт: 11, Мдр: 10, Хар: 14.

БМА: +10; МБМ: +15 (+19 при захвате); ЗБМ: 30.

Черты: Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (паралич), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +23, Лазание +22, Плавание +19, Скрытность +21.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, группа (2–4) или толпа (2–4 и 4–12 зомби).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Создание отродья (Св): гуманоидные существа, убитые моргом, немедленно восстают в виде быстрых зомби под его контролем. В результате смерти и зомбификации существа этим способом образуется всплеск негативной энергии, исцеляющий морга на 1d6 ПЗ за каждую КЗ убитого существа и ускоряющий его (аналогично заклинанию *ускорение*) на следующий за созданием отродья раунд.

Те, кто за свою жизнь стал причиной множества смертей, — серийные убийцы, наёмники или берсерки, не мыслящие себя без битвы, неизбежно несут на себе отягощающее клеймо за свои деяния. Когда над подобными убийцами вершится правосудие и их казнят, не давая возможности искупить грехи, их останки могут обратиться в нежить, называемую моргом.

Эти мертвецы ценят жизнь ещё меньше, чем до превращения в нежить, и всё своё существование посвящают убийству живого. Их иногда путают со скелетами или зомби, но в отличие от неразумной нежити эти существа сохраняют часть своих воспоминаний и подобие эмоций — стоны и крики умирающих доставляют им удовольствие.

По возможности морги держатся небольшими группами, выискивая одиноких жертв. При встрече с умелыми противниками морг постарается избавиться от них по

очереди, начиная с обладателей сакральных сил: это и защитит его от священного гнева, и сильно облегчит убийство остальных.

Памяти некоторых хватает на то, чтобы вспомнить какие-то места из своей прошлой жизни, поэтому они возвращаются в старые убежища и порой даже продолжают дело давно умерших убийц, используя те же методы и оружие. Такие морги считаются безумцами даже по меркам нежити и иногда могут встретиться прямо на улице города, где они, укрывшись плащом, ищут новых жертв, продолжая убивать в память о былых временах.

Само собой, даже если морг старательно замечает следы, охотясь лишь на отбросы общества, убийства быстро обнаруживаются, ведь жертвы сами превращаются в зомби. Внезапное появление нежити на улицах — неизбежный результат деятельности морга. Не все зомби, находящиеся под контролем этих умных и жестоких существ, сразу же пополняют ряды их армий — часть может неподвижно лежать на кладбище среди обычных покойников неделями и даже месяцами. Когда морг сочтёт, что время пришло, все зомби, повинувшись его приказу, восстанут из могил и присоединятся к резне, начатой повелителем.



Иллюстрация: Юрий Яценко

МОРЛОК

Кожа этого существа бледна, огромные глаза нависают, но темлом оно походит на человека несмотря на то, что ползёт по стене, как паук.

МОРЛОК

КО 2



Опыт 600

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иници.: +8; Восприятие: ночное зрение 120 футов, нюх; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 14, врасплох 11 (+1 естественная броня, +4 Лвк). ПЗ: 22 [3d10+6].

Стойкость +3, Реакция +9, Воля +5.

Невосприимчивость: болезнь, яд.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: дубинка +5 (1d6+2), укусы +0 (1d4+1).

Особые атаки: атака в прыжке, атака исподтишка +1d6, двое на одного.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 19, Вын: 15, Инт: 5, Мдр: 14, Хар: 6.

БМА: +3; МБМ: +5; ЗБМ: 19.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +13, Лазание +22, Скрытность +8 (+12 в пещерах); Модификаторы народа: +8 к Акробатике, +16 к Лазанию, +4 к Скрытности в пещерах.

Языки: подземный.

ОС: умелый верхолаз.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара, группа (3–6) или племя (7–18).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Атака в прыжке (Экс): в качестве основного действия морлок может совершить одну атаку во время прыжка. Атака может быть совершена в любой момент прыжка — на старте, в середине или при приземлении. Прыжок морлока, совершаемый из контролируемой противником клетки, не провоцирует внеочередных атак.

Двое на одного (Экс): морлоки всю свою жизнь живут и сражаются в тесноте, а потому привыкли нападать на врагов сообща. На одной клетке может одновременно находиться два морлока. Если морлоки, находящиеся на одной клетке, атакуют одного врага, они берут его в тиски, как если бы находились в противоположных клетках.

Умелый верхолаз (Экс): морлоки могут лазать по стенам пещер и даже заползать на потолок, если там есть за что уцепиться. Эффект этой немагической способности аналогичен заклинанию *лаучьи лапы*, но морлок не может ползать по гладкой поверхности. Кроме этого, способность удваивает обычный бонус +8 (народ) к проверкам Лазания, получаемый существами, у которых есть скорость лазания, превращая его в бонус +16 (народ).

Морлоки — люди, на протяжении многих поколений обитавшие под землёй в вечной тьме и превратившиеся в кровожадных, едва разумных зверей. Из их памяти стёрлись воспоминания о солнечном свете и жизни прошлых поколений, хотя по иронии судьбы многие племена морлоков обитают в руинах своих древних поселений, поклоняясь статуям предков и почитая их за богов. Священникам культа предков доступны сферы Безумия, Земли, Силы и Тьмы. Обычный морлок ростом чуть выше 5 футов и весит около 150 фунтов.

Морлоки могут ходить на двух ногах, но для большей скорости или незаметности часто передвигаются на четвереньках. Они выглядят худыми и измождёнными, но в действительности быстры и сильны.

У морлоков рождается разом три или четыре кровожадных детёныша. Рот их сразу полон зубов, и они не прочь сожрать сородича. Первые несколько недель выводок находится под неусыпным наблюдением матери — именно столько времени необходимо, чтобы молодые морлоки научились сдерживать природное желание съесть ближайшее существо. Взрослеют они быстро, достигая зрелости уже через 5 лет, и могут теоретически дожить до 60-ти — но большинство погибает насильственной смертью гораздо раньше.



МОРСКОЙ ЗМЕЙ

Огромный, размером с корабль, змей угрожающе шипит, изогнув шипастую шею подобно готовящейся к броску змее.

МОРСКОЙ ЗМЕЙ

КО 12



Опыт 19200

Нейтральный гигантский волшебный зверь (подводный).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 120 футов, сумеречное зрение; Внимание +8

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 8, врасплох 23 (+17 естественная броня, +2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 187 (15d10+105).

Стойкость +16, Реакция +13, Воля +7.

Защитные способности: неуловимый; Невосприимчивость: холод; Устойчивость: огонь 30.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: укусы +23 (4d8+22 / 19-20 и захват), удар хвостом +18 (3d6+6 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: опрокидывание, проглатывание (4d8+18 дробящего урона, КБ 18, 18 ПЗ), сдавливание (3d6+18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 14, Вын: 25, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +15; МБМ: +31 (+35 при захвате); ЗБМ: 43 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Проньера, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +8, Плавание +20, Скрытность +13.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Неуловимый (Св): морские змеи издавна упоминаются в морских легендах, но, несмотря на многочисленные попытки выследить их, они редко попадают на глаза, если сами этого не пожелают. Находясь в воде, морской змей в качестве действия полного хода может переместиться на расстояние, равное скорости его «бега» (240 футов), не оставив за собой и следа (эффект аналогичен заклинанию *бесследный шаг*). Неуловимый морской змей получает ситуативный бонус +40 к проверкам Скрытности. Кроме этого, если змей не находится в бою, считается, что он под действием заклинания *необнаружимость*. Оба этих эффекта заклинаний имеют УЗ 20 и не могут быть рассеяны.

Опрокидывание (Экс): морской змей может попытаться перевернуть

лодку или корабль (если их размер не превышает его собственный), атаковав его с разбега и совершив проверку МБМ (СЛ 25 или результат проверки Профессии [матрос] капитана судна, в зависимости от того, что окажется выше).

Рассказы об огромных морских змеях появились в фольклоре народов-мореплавателей одновременно с кораблями, способными выходить в море за пределы видимости берега. Тем не менее доказательства существования этих неуловимых гигантских существ встречаются крайне редко, отчасти потому, что океан огромен, а морских змеев не так уж и много, но в основном оттого, что эти создания одинаково хорошо умеют как избегать преследования, так и топить корабли, выслеживающие их. Змеи живут уединенно, поэтому многие моряки считают встречу с ним знамением, а вот благое оно или дурное, не зависит ни от морального духа команды, ни от чего бы то ни было, кроме сытости морского змея, которая и определяет, насколько близость этого чудовища опасна для любопытствующих матросов.

Несмотря на то, что морские змеи — немногим более чем звери, они окружены ореолом загадочности. Даже бывалые морские волки и циники признают, что один их вид заставляет сердце биться чаще и поднимает дух (или лишает надежды). Сообщения о замеченном змее могут как способствовать мореходству, так и посеять панику среди мореплавателей, когда в это место начнут стекаться исследователи и искатели приключений, надеющиеся воочию увидеть легендарное существо.

Обычные морские змеи имеют длину 60 футов и весят 4 500 фунтов, но

никто не знает, до каких размеров они способны вырасти.

Море — обширная и неизведанная стихия, в которой обитают

киты и другие огромные существа, поэтому

в некоторых историях гово-

рится о змеях более

300 футов длиной.

Вы можете определить параметры змея

таких невероятных размеров, применив

к указанным параметрам шаблоны «усиленный» или «великанский», а можете просто

увеличить размер змея

до колоссального, а также его КЗ

до 25 и КО до 18.



МУМИЯ

Это человекоподобное существо, с ног до головы обернутое истлевшими полотняными лентами, медленно передвигается, шаркая ногами.

МУМИЯ

КО 5



Опыт 1600

Принципиальная злая средняя нежить.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

Аура: отчаяние (30 футов, паралич на 1d4 раунда, испытание Воли со СЛ 16 отменяет эффект).

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 20 (+10 естественная броня).

ПЗ: 60 (8d8+24).

Стойкость +4, Реакция +2, Воля +8.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +14 (1d8+10 и фараонова чума).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 10, Вын: —, Инт: 6, Мдр: 15, Хар: 15.

БМА: +6; МБМ: +13; ЗБМ: 23.

Черты: Живучесть, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +16, Скрытность +11.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, отряд часовых (2–6) или почётный караул (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отчаяние (Св): все существа в радиусе 30 футов, видящие мумию, должны пройти испытание Воли со СЛ 16 и при провале парализованы ужасом на 1d4 раунда. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успеха), невосприимчиво к ауре отчаяния этой мумии на следующие 24 часа. Это эффект ужаса и паралича, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы мумии.

Фараонова чума (Св): проклятие и болезнь — крушащий удар;

Испытание: Стойкости со СЛ 16; Скрытый период: 1 минута;

Частота: 1 / день; Действие: 1d6 урона Вын и 1d6 урона Хар;

Лечение: —.

Фараонова чума — одновременно и проклятие, и болезнь.

После снятия проклятия болезнь не проходит естественным путём и может быть вылечена только магией. При любой попытке воздействовать на это существо заклинанием школы воплощения (исцеление) заклинатель должен пройти проверку УЗ со СЛ 20, при провале заклинание тратится впустую и не срабатывает. Если существо погибает от фараоновой чумы, оно рассыпается в прах и может быть возвращено к жизни только заклинанием *воскрешение* или более могущественной магией. СЛ испытания зависит от Харизмы мумии.

Гробницы влиятельных существ, отошедших в мир иной, находятся под неусыпной охраной мумий, созданных специально для этой цели.

Для мумификации тело существа бальзамируют — во время этого достаточно длительного и неприятного процесса из тела извлекаются все основные органы, а освобождённое место заполняется сушёными травами, цветами и благовониями. Затем тело смазывается священными маслами и обёртывается чистыми полотняными лентами, после чего создатель завершает ритуал заклинанием *создание нежити*.

Большая часть мумий — всего лишь стражи, несущие службу до тех пор, пока не будут разрушены, но некоторые могущественные мумии обладают свободой воли. Обычно такие мумии имеют 10 и более уровней в классе жреца, и ими становятся короли или фараоны, воспользовавшиеся помощью тёмных богов или некромантов, чтобы удержать душу в теле и продолжать править даже после смерти или попросту избежать таким образом вечных мучений в загробной жизни.



МУРАВЕЙ, ГИГАНТСКИЙ

Огромный шестиногий муравей размером с пони обнажает ядовитое жало и щёлкает жвалами, готовясь напасть.

ГИГАНТСКИЙ МУРАВЕЙ	КО 2			
Опыт 600				
Нейтральный средний вредитель.				
Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +5.				
ЗАЩИТА				
КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+5 естественная броня).				
ПЗ: 18 (2d8+9).				
Стойкость +6, Реакция +0, Воля +1.				
Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.				
АТАКА				
Скорость: 50 футов, лазание 20 футов.				
В ближнем бою: укусы +3 (1d6+2 и захват), жало +3 (1d4+2 и яд).				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 14, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: —, Мдр: 13, Хар: 11.				
БМА: +1; МБМ: +3 (+7 при захвате); ЗБМ: 13 (21 против сбивания с ног).				
Черты: Живучесть ^д .				
Навыки: Внимание +5, Выживание +5, Лазание +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Выживанию.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: любая.				
Численность: одиночка, пара, несколько (3–6), улей (7–18 и 10–100 рабочих, 2–8 трутней и 1 матка).				
Сокровища: нет.				
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ				
Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 14; Частота: 1 / раунд до 4 раундов; Действие: 1d2 урона Сил; Лечение: 1 испытание.				

Гигантские муравьи столь же трудолюбивы, как и их обычные собратья. Их муравейники, конечно, не столь густо населены, но количество сторицей компенсируется размером обитателей.

В блоке параметров дано описание муравья-солдата — они встречаются чаще прочих. Ниже приведены простые шаблоны, позволяющие на основе солдата создавать другие виды муравьёв.

Рабочий муравей (–1 КО): у рабочих муравьёв нет ядовитого жала, и они не используют захват.

Трутень (+1 КО): трутни используют шаблон «усиленный» и имеют скорость полёта 30 футов (средняя маневренность).

Матка (+2 КО): муравьиная матка — громадный муравей с огромным брюхом. Она использует шаблоны «усиленный» и «великанский», но её базовая скорость сокращается до 10 футов, и она полностью теряет скорость лазания.



МУРАВЕЙ-СОЛДАТ, КОЛОНИЯ

Волна из тысяч муравьёв накрывает землю, поглощая всё на своём пути.

КОЛОНИЯ МУРАВЬЁВ-СОЛДАТ	КО 5			
Опыт 1600				
Нейтральный крошечный вредитель (стая).				
Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +4.				
ЗАЩИТА				
КБ: 20, касание 20, врасплох 18 (+2 Лвк, +8 размер).				
ПЗ: 49 (11d8).				
Стойкость +7, Реакция +5, Воля +3.				
Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: урон от оружия.				
АТАКА				
Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.				
В ближнем бою: стая (3d6).				
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.				
Особые атаки: поедание, тошнотворность (СЛ 15), цепкость.				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 1, Лвк: 15, Вын: 10, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.				
БМА: +8; МБМ: —; ЗБМ: —.				
Навыки: Внимание +4, Лазание +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: любые тропики.				
Численность: одиночка, пара, патруль (3–6 колоний) или легион (7–16 колоний).				
Сокровища: нет.				
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ				
Поедание (Экс): колония муравьёв-солдат быстро съедает любое существо, облепляя его с головы до ног. Если существо бесполезно или мучимо тошнотой, атака стаи наносит ему 6d6 урона вместо 3d6.				
Цепкость (Экс): если цель покидает клетку, на которой находится колония муравьёв-солдат, колония получает 1d6 урона: часть муравьёв цепко держится за жертву. Существо, в которое вцепились муравьи, получает 3d6 урона в конце своего хода в каждом раунде. В качестве действия полного хода существо может попытаться избавиться от муравьёв, пройдя испытание Реакции со СЛ 17. Сильный ветер или любой урон, наносимый по области, уничтожает всех вцепившихся муравьёв. СЛ испытания зависит от Ловкости колонии.				

Колония муравьёв-солдат не зря считается опасной: она постоянно находится в движении и способна пожрать всех и каждого, кто окажется на её пути.

МУХОЛОВКА, ГИГАНТСКАЯ

Это огромное растение — масса переплетённых между собой побегов и колючих лиан. Некоторые из них ужасно подвижны и заканчиваются парой зелёных зубастых челюстей.

ГИГАНТСКАЯ МУХОЛОВКА

КО 10



Опыт 9600

Нейтральное огромное растение.

Иниц.: +8; Восприятие: вибросенситивность 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 18 (+10 естественная броня, +4 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 149 (13д8+91).

Стойкость +17, Реакция +8, Воля +5.

Невосприимчивость: особенности растений; Устойчивость: кислота 20.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: 4 укуса +15 (1д8+7 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: поглощение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 18, Вын: 25, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +9; МБМ: +18 (+22 при захвате); ЗБМ: 32 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +10, Скрытность +9 (+17 в подлеске); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в подлеске.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: трясины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или роща (3-6).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поглощение (Экс): если в начале хода в одном из ртов мухоловки находится схваченное существо, чей размер как минимум на две категории меньше её размера, она может полностью схлопнуть челюсти, пройдя новую проверку боевого манёвра (как если бы пыталась обездвигнуть противника). При успехе челюсти мухоловки полностью сжимаются, поглощая противника, нанося 1д8+7 урона и 2д6 урона кислотой от пищеварительного сока и не давая ему возможности дышать. Поглощение — особый вид обездвигивания, и существо может спастись от него так же, как и от обездвигивания, но поскольку в данном случае существо полностью скрыто челюстями растения,

его нельзя выбрать целью атак или эффектов, требующих линии видимости или линии досягаемости. Гигантская мухоловка, которая одними из своих челюстей схватила или поглотила существо, не может атаковать другие цели этими же челюстями, но в остальном действует как обычно.

Это живучее растение произрастает в местностях, где водится много животных, а земля не очень плодородна. Гигантская мухоловка — огромный вид более распространённой (и куда более маленькой) обычной мухоловки, но в отличие от мух и прочих насекомых она предпочитает добычу побольше: зверей, гуманоидов и вообще всех, у кого не хватило ума держаться подальше. В местных легендах это растение как только не называют: людоловка, челюстница, драконий лист, быкожор и зелёный проглот, но искатели приключений зовут его просто гигантской мухоловкой. Поскольку добыча этого растения существенно умнее мух, оно эволюционировало и стало гораздо агрессивнее и опаснее, получив возможность медленно передвигаться по земле при помощи корней-щупалец и сливаться с местной флорой, поджидая добычу. Челюсти и побеги мухоловки крайне подвижны: она способна молниеносно схватить жертву. Само

растение обладает зачатками интеллекта и способно контролировать себя в бою — например, прекратить атаку и отступить, если противник оказался не по зубам.

У большинства мухоловок четыре пары челюстей, но встречаются растения как с меньшим (например, с одной), так и с большим (более 8) их количеством. Если вы захотите сделать растение опаснее, добавив ему атак укусом, увеличьте его КЗ на 2 и добавьте +1 к бонусу естественной брони и +1 к КО за каждую добавленную атаку.

Если вы решили добавить более 3 или 4 атак (увеличив таким образом КЗ на 6 или 8), сверьтесь с таблицей «Параметры чудовищ в зависимости от КО» на стр. 291, чтобы удостовериться, что КО растения подобран правильно.

Длина побегов растения — 20 футов, но они обычно удерживаются близко к телу. Размах челюстей взрослой мухоловки — 7 футов, а вес растения — около 9 000 фунтов.



НАГА, ПРИЗРАЧНАЯ

Человеческий рот этой злоеющей змееподобной твари полон пожелтевших ядовитых зубов.

ПРИЗРАЧНАЯ НАГА

КО 9



Опыт 6400

Хаотичная злая крупная aberrация.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 18 [+9 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 95 (10d8+50).

Стойкость +8, Реакция +10, Воля +10.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (2d6+6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: чарующий взгляд.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — марево, огненный шар (СЛ 16).

2 (7 / день) — кошачья грация, невидимость, призыв стаи тварей.

1 (7 / день) — волшебная стрела, исцеление лёгких ранений, милость божества, приворот (гуманоид) (СЛ 14), щит веры.

0 (неограниченно) — кровотечение, ледяной луч, магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание, ступор (СЛ 13), чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 20, Вын: 21, Инт: 12, Мдр: 17, Хар: 17.

БМА: +7; МБМ: +12; ЗБМ: 27 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов^А, Молниеносная реакция, Проньера, Усиленная способность (чарующий взгляд), Эксперт (Внимание).

Навыки: Блеф +13, Внимание +22, Запугивание +9, Знание (магия) +14, Изворотливость +13, Колдовство +11, Плавание +12, Скрытность +15.

Языки: всеобщий, демонический.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка или гнездо (2-4).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: призрачные наги творят заклинания как чародеи 7 уровня и могут использовать заклинания как чародея, так и жреца. Заклинания жреца считаются для призрачной наги мистическими.

Чарующий взгляд (Св): способность аналогична заклинанию приворот (гуманоид), УЗ 9, дистанция 30 футов, успешное испытание Воли со СЛ 20 отменяет эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы призрачной наги.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 20; Частота:

1 / раунд до 6 раундов; Действие:

1d4 урона Вын; Лечение:

1 испытание.

Злокозненные и гадкие на вид призрачные наги — изгнанники, ненавидимые другими нагами за тёмную магию и отвратительные обычаи. Тело призрачной наги обычно узкое и покрыто чешуёй ядовитой змеи, а их бледные лица обрамлены спутанными грязными волосами. В длину они достигают 14 футов, но весят менее 300 фунтов.

Призрачные наги обитают в местах, где царит смерть и запустение, их привлекают руины на полях сражений, заброшенные кладбища, умирающие леса и заросшие болота. В отличие от наг-хранителей, предпочитающих исконно святые места, призрачные наги предпочитают жить среди разложения и порчи, полагая их источником тёмной магии. Склепы давно усопших тиранов, могилы великих героев и развалины злодейских крепостей, по мнению этих наг, подходят им как нельзя лучше.

Призрачные наги верят, что унаследовали загадочное тёмное благословение, и подтверждением этого считают врождённые магические способности. Большая часть общается с тайными силами смерти и разрушения, устраивая нечестивые ритуалы и стремясь разгадать злоеющие пророчества. Чарующий взгляд помогает нагам обратить противников в преданных фанатиков и жертвенных агнцев.

Периодически эти наги собираются в небольшие группы — некоторые таким образом подражают ковенам. Несмотря на то, что призрачные наги могут какое-то время сотрудничать, осуществляя замысел или противостоя врагу, они хранят верность лишь себе, поэтому подобные союзы неизменно заканчиваются предательством и убийством.



Иллюстратор: Эндрю Хор

НАГА, ТЁМНАЯ

У этого змееподобного существа мощное извивающееся тело и гуманоидное лицо, выделяющееся резкими чертами.

ТЁМНАЯ НАГА

КО 8



Опыт 4800

Принципиальная злая крупная aberrация.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, чтение мыслей; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 15, врасплох 16 (+7 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (10d8+40).

Стойкость +7, Реакция +10, Воля +9 (+11 против эффектов обольщения).

Защитные способности: защищённый разум; Невосприимчивость: яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d4+2), жало +8 (2d4+2 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — *марево*, *удар молнии* (СЛ 16).

2 (7 / день) — *кошачья грация*, *невидимость*, *опалаяющий луч*.

1 (7 / день) — *волшебная стрела*, *немой образ*, *ослабляющий луч* (СЛ 14), *поспешное отступление*, *чит.*

0 (неограниченно) — *ледяной луч*, *магическая рука*, *обнаружение магии*, *открытие/закрывание*, *свет*, *ступор*, *чтение магических текстов*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 21, Вын: 18, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 17.

БМА: +7; МБМ: +10; ЗБМ: 26 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Боевая магия, Заклинания без реагентов^А, Молниеносная реакция, Прониря, Уворот.

Навыки: Блеф +13, Внимание +19, Дипломатия +9, Запугивание +12, Знание (магия) +13, Изворотливость +13, Колдовство +12, Маскировка +9, Проницательность +10, Скрытность +18.

Языки: всеобщий, дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка или гнездо (2–4).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: тёмные наги творят заклинания как чародеи 7 уровня.

Защищённый разум (Экс): тёмные наги невосприимчивы к любому чтению мыслей, например заклинанию *чтение мыслей*. Кроме этого, наги получают +2 (народ) к испытаниям против эффектов обольщения.

Чтение мыслей (Св): тёмная нага может постоянно использовать *чтение мыслей* (аналогично заклинанию, УЗ 9, испытание Воли со СЛ 18 отменяет эффект). СЛ испытания зависит от Харизмы тёмной наги.

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 19; Частота: 1 раунд; Действие: сон на 2d4 минуты; Лечение: 1 испытание.

Тёмные наги стремятся к роскоши, богатству и власти. Этих покрытых блестящей чёрной чешуёй созданий можно часто заметить в безлюдных землях и заброшенных руинах, где они ищут сокровища и слабых существ, которых могли бы подчинить своей воле. Все слова, срывающиеся со змеиных уст наги, — ложь, и каждый, кто не пойдёт у них на поводу, будет безжалостно уничтожен при помощи яда или магии. Длина обычной тёмной наги — около 12 футов, а вес — более 300 фунтов.

Тёмные наги — праздные и заносчивые создания, стремящиеся подчинять слабых и упивающиеся получаемой властью и внушаемым ими ужасом. Некоторым нагам удаётся заполучить в подчинение племена гоблинов, орков, людоящеров или других диких народов, но блеск и роскошь крупных городов ничуть не менее притягательны, поэтому отдельные представители вида проникают в канализации и трущобы, чтобы вскоре обзавестись группой последователей. Они обожают жуткие и пугающие драгоценности и реликвии и часто украшают себя самоцветными браслетами или отдыхают, возлежав на куче сокровищ.

Тёмные наги ненавидят своих сородичей, в особенности других тёмных наг, которых воспринимают исключительно как опасных конкурентов (зачастую небезосновательно), и потому стремятся быстро и безжалостно их уничтожить.



НАГА-ХРАНИТЕЛЬ

У этого змееподобного существа длинное ярко окрашенное тело и задумчивое гуманоидное лицо, обрамлённое кожистым капюшоном.

НАГА-ХРАНИТЕЛЬ

КО 10



Опыт 9600

Принципиальная добрая крупная аберрация.

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 15, врасплох 18 (+9 естественная броня, +6 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 114 (12d8+60).

Стойкость +9, Реакция +12, Воля +12.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (2d6+7 и яд).

Дистанционная: плевки +14 (атака касанием, яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Известные заклинания (УЗ 9):

- 4 (5 / день) — божественная мощь, высшая невидимость.
- 3 (7 / день) — исцеление тяжёлых ранений, рассеивание магии, удар молнии (СЛ 17).
- 2 (7 / день) — низшее восстановление, опаляющий луч, увидеть невидимое, чтение мыслей (СЛ 16).
- 1 (7 / день) — волшебная стрела, исцеление лёгких ранений, магический доспех, милость божества, поспешное отступление.
- 0 (неограниченно) — ледяной луч, магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание, первая помощь, свет, ступор (СЛ 14), чтение магических текстов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 23, Вын: 20, Инт: 16, Мдр: 19, Хар: 18.

БМА: +9; МБМ: +15; ЗБМ: 31 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Боевая магия, Бой вслепую, Заклинания без реагентов^А, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Сбивание с ног.

Навыки: Блеф +16, Внимание +23, Дипломатия +16, Знание (магия) +18, Колдовство +18, Проницательность +20, Скрытность +17.

Языки: всеобщий, небесный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: наги-хранители творят заклинания как чародеи 9 уровня и могут использовать заклинания как чародея, так и жреца. Заклинания жреца считаются для наги-хранителя мистическими.

Плевки [Экс]: в качестве основного действия нага-хранитель может плюнуть ядом на расстояние до 30 футов. Это дистанционная атака касанием (нет шага дистанции). В случае попадания противник должен успешно пройти испытание (см. ниже) для отмены эффекта.

Яд [Экс]: укус — ранение или плевки — контакт; Испытание:

Стойкости со СЛ 21; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие:

1d4 урона Вын; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания

зависит от Выносливости наги-хранителя.

Сверкающая чешуя, мощное змеиное тело и кожистый капюшон делают наг-хранителей жуткими на вид, но в действительности они служат защитниками мест святой силы. Рисунок их чешуи во многом совпадает с окраской экзотических змей, обитающих в джунглях. Обычно длина этих наг составляет 14 футов, а вес — порядка 350 фунтов.

Большинство наг живёт в местах, связанных с забытыми или необычными религиями, а некоторых привлекают природные чудеса: огромные водопады, напоминающие столбы скалы или горные храмы, за которыми они присматривают, выражая таким образом почтение. Эти существа могут примкнуть и к одной из ныне существующих религий и охранять святыни или древние богатства. Семейная пара наг может поселиться вблизи охраняемого места и вывести там потомство. Когда юные наги взрослеют, они сами решают, отправиться ли на поиски нового дома или остаться, продолжив дело родителей. Случается, что нага, ныне охраняющая руины или храм, — представитель целой династии существ, хранивших это место тысячи лет. Такие наги часто берут имя предшественницы, чтобы создавать впечатление, что хранителем места является одна и та же нага-долгожитель.



Иллюстратор: Эндрю Хой

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК

Понять, каков истинный облик этого существа, невозможно, но от него определённо веет силой и осязаемой угрозой.

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК КО 7



Опыт 3200

Нейтральное среднее потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементарь).

Иниц.: +8; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 16 (+6 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 80 (7d10+42).

Стойкость +11, Реакция +11, Воля +4.

Защитные способности: естественная невидимость; Невосприимчивость: особенности элементарей.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +12 (2d6+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 19, Вын: 22, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 11.

БМА: +7; МБМ: +11; ЗБМ: 25.

Черты: Боевые рефлексy, Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +14, Блеф +10, Внимание +12, Выживание +12, Знание (планы) +12, Полёт +22, Проницательность +12, Скрытность +14.

Языки: ауран, всеобщий.

ОС: выслеживание+.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Воздуха).

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выслеживание+ (Экс): невидимый охотник не получает штрафов к проверкам Выживания, когда он выслеживает, двигаясь с любой скоростью.

Естественная невидимость (Экс): эта способность действует постоянно — невидимый охотник не становится видимым даже при атаке. Эта способность врождённая, поэтому заклинание *сфера прозрения* на неё не действует. Если противник не знает его точного местонахождения, невидимый охотник получает +20 к проверкам Скрытности, если движется, и +40, если стоит неподвижно (в вышеуказанных параметрах эти бонусы не учтены).

Об этих загадочных и таинственных существах известно немного: сама природа позаботилась об этом, скрыв их истинный облик. Эти существа исполняют приказы заклинателей, призвавших их с плана Воздуха. Из невидимых охотников выходят прекрасные телохранители, убийцы и ищейки. Естественные невидимость и скрытность позволяют им незримо следовать за целью и дают осязаемое преимущество, когда дело доходит до её устранения.

Многим охотникам это противно, и подобные задания они воспринимают не иначе как повинность, которую они вынуждены исполнять по приказу смертных. Когда

невидимый охотник получает неприятное или сложное задание, он старается найти лазейку в неточно сформулированном приказе. Например, волшебник, призвавший охотника и давший ему приказ «защитай меня от опасности», может быть препровождён в далёкое убежище или даже перемещён на план Воздуха.

Многие из этих существ питают вражду к обитателям Материального плана, и виной тому служат сами смертные, постоянно призывающие охотников. Если призванный охотник оказался в мире смертных впервые, он знает о нём лишь понаслышке и поэтому не способен объективно оценивать намерения тех, кто его призвал. С течением времени, если приходится служить злему хозяину, охотники начинают негативно относиться к существам из плоти и крови, ищут лазейки в приказах и стараются навредить призвавшим их. В случае если невидимый охотник достаточно опытен и стар, от убийства хозяина его останавливают лишь наложенные заклинания. Такие существа автоматически пытаются истолковать приказ таким образом, чтобы причинить максимум неудобств, покалечить или даже убить жреца или заклинателя, призвавшего их.



НЕОТЕЛИД

Огромный червь сворачивает покрытое слизью тело кольцами и подобно змее поднимает вверх покрытую щупальцами голову.

НЕОТЕЛИД

КО 15



Опыт 51 200

Хаотичная злая гигантская aberrация.

Иниц.: +2; Восприятие: отслеживание телепортации 60 футов, слепозрение 100 футов; Внимание +25.

ЗАЩИТА

КБ: 30, касание 4, врасплох 30 (+26 естественная броня, -2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 230 [20d8+140].

Стойкость +15, Реакция +4, Воля +16.

СУ: 10/холодное железо; УкМ: 26.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 4 языка +21 (3d6+10 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (50-футовый конус, 14d10 урона кислотой, Реакция СЛ 27, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда), ментальный удар, проглатывание (2d6+10 и 2d6 урона кислотой, КБ 23, 23 ПЗ), сокрушение разума.

Псевдозаклинания (УЗ 20):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — внушение (СЛ 18), приворот (чудовище) (СЛ 19), телекинез (СЛ 20), телепортация, чтение мыслей (СЛ 17), яд (СЛ 19), ясновидение/яснослышание.

3 / день — быстрое внушение (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 7, Вын: 24, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 21.

БМА: +15; МБМ: +29 (+33 при захвате); ЗБМ: 37 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бойня, Бойня+, Быстрое псевдозаклинание (внушение), Внушительная стойкость, Вторжение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (язык).

Навыки: Блеф +25,

Внимание +25,

Дипломатия +25,

Запугивание +28,

Знание (магия) +26,

Колдовство +26, Лазание +33,

Полёт -4.

Языки: акло, подземный, терран; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или культ (3-5 и 4-12 обобщённых рабов из различных народов).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ментальный удар (Св): в качестве основного действия три раза в день неотелид может

попытаться нанести одному противнику, находящемуся на расстоянии до 60 футов, 15d10 урона. Успешно пройденное испытание Воли со СЛ 25 отменяет этот эффект. Способность действует только на существ, имеющих значение Интеллекта. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы неотелида.

Отслеживание телепортации (Экс): с помощью телепатии неотелид рефлекторно узнаёт образ точек назначения всех существ, телепортирующихся в радиусе 60 футов от него, получая знание об этом месте, как если бы ему «случалось бывать» там, окончательно забывая его через 1 минуту. Эта способность не даёт никакой информации об условиях окружающей среды в точке назначения.

Сокрушение разума (Св): в качестве основного действия три раза в день неотелид может попытаться сокрушить разум одного противника, находящегося на расстоянии до 60 футов. Цель должна пройти испытание Воли со СЛ 25 и при провале теряет сознание и оказывается при смерти с -1 ПЗ. При успехе цель получает 6d6 урона и дезориентируется на 1 раунд. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы неотелида.

Огромные неотелиды, обитающие лишь в глубочайших пещерах под землёй, когда-то повелевали целыми подземными империями, но с тех пор их численность сильно сократилась под напором более плодотворных и быстро приспосабливающихся существ. В наши дни неотелиды — легенда, персонажи жутких историй, рассказываемых немногими уцелевшими после встречи с ними.

Неотелидам прислуживают странные червеподобные существа, выступающие в роли наблюдателей и воинов. Сами неотелиды были порождены ещё более ужасными созданиями, находящимися вне времени и пространства нашей реальности. Неотелиды считают себя посланниками этих злых сил и стараются подготовить мир к их возвращению.



Иллюстратор: Вэл Вурмен

НИМФА

Из воды медленно поднимается изящная женщина. Кончики её длинных ушей возвышаются над головой, а сама она настолько красива, что даже больно смотреть.

НИМФА

КО 7



Опыт 3200

Хаотичная добрая средняя фея.

Иниц.: +5; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +14.

Аура: ослепительная красота (30 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 23, врасплох 17 (+5 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 60 (8d6+32).

Стойкость +13, Реакция +18, Воля +16.

СУ: 10/холодное железо.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал +10 (1d4 / 19-20).

Особые атаки: шокирующий взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

1 / день — дверь в пространстве.

Подготовленные заклинания (УЗ 7):

4 — призыв природного союзника IV.

3 — вызов молний (СЛ 16), дыхание под водой, исцеление серьёзных ранений.

2 — дубовая кожа, облик дерева, огненный клинок, устойчивость к стихии.

1 — защита от непогоды, непроглядный туман, опутывание (СЛ 14), приворот (животное) (СЛ 14), сотворить пламя.

0 — божественное наставление, обнаружение магии, первая помощь, свет.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 21, Вын: 18, Инт: 16, Мдр: 17, Хар: 25.

БМА: +4; МБМ: +9; ЗБМ: 27.

Черты: Боевая магия, Ловкий маневр, Уворот, Фехтование.

Навыки: Внимание +14, Дипломатия +18, Дрессировка +15, Знание (природа) +14, Изворотливость +16, Лечение +11, Плавание +19, Проницательность +14, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, силван.

ОС: вдохновение, неземная грация, понимание животных +21.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные леса.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные (искусно сделанный кинжал, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вдохновение (Св): нимфа может вдохновить разумное существо и стать его музой, даровав ему что-либо в знак расположения (обычно — локон своих волос). До тех пор пока существо пользуется её расположением и имеет при себе дар, оно получает

бонус +4 (интуитивный) ко всем испытаниям Воли, а также проверкам Ремесла и Исполнения. Если нимфа — муза барда, он может использовать выступление барда дополнительно Х раундов в день, где Х равно модификатору Харизмы нимфы-музы. Нимфа сохраняет со своим даром и его носителем связь, аналогичную эффекту заклинания *состояние*. Нимфа в любой момент может в качестве свободного действия отменить этот эффект. Единоновременно каждая нимфа может вдохновлять лишь одно существо.

Заклинания: нимфа творит заклинания как друид 7 уровня, но не может превращать подготовленные заклинания в заклинания призыва.

Неземная грация (Св): нимфа добавляет модификатор Харизмы ко всем своим испытаниям как бонус народа и к КБ — как бонус отражения.

Ослепительная красота (Св): эта способность влияет на всех гуманоидов в радиусе 30 футов от нимфы. Любой взглянувший прямо на нимфу должен пройти испытание Стойкости со СЛ 21 и при провале

навсегда слепнет. Нимфа может в качестве свободного действия приостановить или возобновить действие этой способности. СЛ испытания зависит от Харизмы нимфы.

Понимание животных (Св): способность работает аналогично классовой особенности друидов, но нимфа получает

бонус +6 (народ) к этим проверкам. При определении общего модификатора этой проверки уровень друида для нимфы равен её КЗ.

Шокирующий взгляд (Св):

в качестве основного действия нимфа может своим взглядом шокировать существо на расстоянии

до 30 футов. Цель должна пройти испытание Стойкости со СЛ 21 и при провале окажется в шоке на 2d4 раунда. СЛ испытания зависит от Харизмы нимфы.



Многие расстались с жизнью, отправившись на поиски нимф, но ещё больше тех, кто пал жертвами безумия и одержимости, узрев их красоту. Нимфы ни в коем случае не жестоки — будучи хранителями чистейших природных уголков и прекраснейших миров, они гостеприимны ко всякому, кто относится к ним и их дому с уважением, а если гостю удалось заинтересовать нимфу, он может даже заслужить магический дар. Те же, чьи помыслы темны, а намерения — жестоки, быстро обнаружат, что за красотой скрывается сила, которой вполне хватит, чтобы дать достойный отпор.

НОСОРОГ

Голова этого носорога опущена к самой земле, а изогнутые уши прижаты к шее.

НОСОРОГ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +0; Восприятие: нюх; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 9, врасплох 16 (+7 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +10, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: рога +8 (2d6+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: сокрушительная атака с разбега (рога, 4d6+12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 10, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 5.

БМА: +3; МБМ: +10; ЗБМ: 20 (24 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Двужильный, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-12).

Сокровища: нет.

Носорог питается ветками и листвой растений, но не брезгует и колючими кустарниками. У него толстая серая шкура, и он может бегать на удивление быстро для своего размера. Носороги известны своей раздражительностью и склонны нападать на каждого, кто, по их мнению, подошёл слишком близко (обычно на расстояние около 80 футов — это дистанция атаки с разбега для большинства носорогов).

НОСОРОГ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **КБ:** +4 естественная броня; **Скорость:** 40 футов; **Атака:** рога (1d8); **Характеристики:** Сил 14, Лвк 14, Вын 15, Инт 2, Мдр 13, Хар 5; **Особые свойства:** нюх.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +3 естественная броня; **Атака:** рога (2d6); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4; **Особые свойства:** сокрушительная атака с разбега.

НОСОРОГ, ШЕРСТИСТЫЙ

Этот крупный носорог покрыт густой и длинной шерстью коричневого цвета, а на его носу и между бровей расположен ряд огромных рогов.

ШЕРСТИСТЫЙ НОСОРОГ

КО 6



Опыт 2400

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +0; Восприятие: нюх; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 9, врасплох 19 (+10 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 76 (8d8+40).

Стойкость +13, Реакция +6, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рога +14 (2d8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: затапывание (2d6+13, СЛ 23), сокрушительная атака с разбега (рога, 4d8+18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 3.

БМА: +6; МБМ: +16; ЗБМ: 26 (30 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Двужильный, Крепкий орешек, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +15.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные равнины.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-12).

Сокровища: нет.



Шерстистый носорог — травоядное животное, но в отличие от своего обычного собрата он щиплет траву, а не объедает более крупные растения. Шерстистые носороги славятся дурным нравом и чрезвычайной храбростью, подкреплённой размерами и огромным рогом. Любую угрозу себе или своему стаду (неважно, реальную или нет) носорог встречает громким рёвом и топотом. Зачастую у тех, кто нечаянно спровоцировал шерстистого носорога, не остаётся времени, чтобы унести ноги до того, как животное нападёт.

ОГР

На одутловатом лице этого великана выделяются крохотные глазки, в которых нет ни доброты, ни проблеска разума, и огромный рот, полный кривых зубов.

ОГР

КО 3



Опыт 800

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иници.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 8, врасплох 17 [+4 броня, +5 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 30 [4d8+12].

Стойкость +6, Реакция +0, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 40 футов (30 футов в доспехах).

В ближнем бою: дубина +7 (2d8+7).

Дистанционная: пилум +1 (1d8+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 8, Вын: 15, Инт: 6, Мдр: 10, Хар: 7.

БМА: +3; МБМ: +9; ЗБМ: 18.

Черты: Живучесть, Стальная воля.

Навыки: Внимание +5, Лазание +3.

Языки: великий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным или холодным климатом.

Численность: одиночка, пара, банда (3-4) или семья (5-16).

Сокровища: обычные (сыромятный доспех, дубина, 4 пилума, другие сокровища).

Про огров ходит множество историй. Говорят, что они дикие, невероятно жестокие и любят пытать своих жертв, а сородича запросто могут сожрать. Говорят, что они любят расчленять, насиловать и калечить, что они кровосмесители и труположцы. Тот, кому огр не встречался, воспримет эти рассказы как предостережение. Тот, кто после встречи с огром остался в живых, знает, что по сравнению с истинным положением дел эти рассказы — детский лепет.

Огр наслаждается горем других. Когда поблизости нет представителя меньших народов, которому можно было бы открутить голову или избить в кровавый фарш, огры развлекаются с себе подобными, ведь для них нет ничего запретного. Можно подумать, что при таком положении дел в племени огров останется лишь один сильнейший, но единственное, что огры ценят, — семья.

Племена огров называются семьями, и во многом уродство огров обусловлено распространённым среди них кровосмешением. Предводитель племени — в большинстве случаев отец всего племени, но в некоторых

случаях во главе может стоять особо жестокая и доминантная женщина — мать племени. Племена огров враждуют друг с другом и благодаря этому редко обращают внимание на соседние народы. Тем не менее иногда появляется особо сильный патриарх, способный объединить под своим началом несколько семей.

Регионы, населённые ограми, — безрадостные и опасные места, поскольку эти великаны обитают в грязи и не видят смысла в гармонии с окружающим миром. Пограничная территория между землями огров и цивилизацией — своеобразная полоса отчуждения, где обитают полуогры — безобразные отродья, появившиеся вследствие набегов огров на земли меньших народов.

Забавы огров кровопролитны и жестоки, так что выбранным для развлечения жертвам сильно повезёт, если они умрут в первый же день. Незатейливый и грубый юмор — единственное творческое проявление огров, а пыточные инструменты и методы всегда невообразимо кошмарны.

Огромная сила и отсутствие всяческого воображения делают огров идеальными чернорабочими, чем и пользуются более сильные великаны (особенно холмовые и каменные), которые подчиняют целые семьи и заставляют их работать в шахтах, кузницах или на полях.

Рост обычного взрослого огра — 10 футов, а вес примерно 650 фунтов.



ОНИ, ОГР-МАГ

Облачённый в необычную броню великан грозно сверкает глазами и рычит, обнажая блестящие клыки.

ОГР-МАГ

КО 8



Опыт 4800

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (великан, местный, они, перевёртыш).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, врасплох 18 (+4 броня, +5 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 92 (8d10+48); регенерация 5 (кислота или огонь).

Стойкость +12, Реакция +5, Воля +10.

УкМ: 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: двуручный меч +14/+9 (3d6+10).

Дистанционная: композитный длинный лук +10 (2d6+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — невидимость, тьма.

1 / день — газообразность, глубокий сон (СЛ 16), конус холода (СЛ 18), приворот (чудовище) (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 17, Вын: 23, Инт: 14, Мдр: 14, Хар: 17.

БМА: +8; МБМ: +16; ЗБМ: 29.

Черты: Боевые рефлексы, Защитная стойка, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +14, Внимание +13, Запугивание +14, Знание (магия) +13, Использование магических устройств +14, Колдовство +13, Маскировка +14, Полёт +5, Проницательность +13.

Языки: великанский, всеобщий.

ОС: смена формы (небольшой, средний или крупный гуманоид; иной облик или облик великана), полёт.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные холмы.

Численность: одиночка, пара или патруль (1-2 и 2-4 огра).

Сокровища: удвоенные (кольчужная рубаха, двуручный меч, композитный длинный лук [рейтинг силы +7] с 20 стрелами, другие сокровища).

Огр-маг, как и прочие они, — злой дух, пришедший на Материальный план и воплощённый — в данном случае в дикого огра. Огры-маги часто выступают предводителями племён огров, но далеко не все из них мечтают связать судьбу с туповатыми сородичами, поэтому некоторые становятся одиночками разбойниками, собирающими с деревень регулярную дань в виде золота, еды или девушек.

ОСОБЕННОСТИ ОНИ

Они — народ злых потусторонних существ, из которых самым распространённым является огр-маг. Существуют и другие виды они — злых духов, облачённых в плоть гуманоидов. Большинство они — великаны, но достаточно часто встречаются и они в обличье гоблиноидов, рептилоидов и тэнгу. Несмотря на большие различия в умениях и облике, у них есть и общие особенности.

- **Регенерация:** все они способны регенерировать, но скорость регенерации зависит от существа. Огненный или кислотный урон может убить они.
- **Смена формы:** все они — перевёртыши, но их способность ограничена существами, чья форма похожа на истинную форму они.
- **Местный:** они — местные потусторонние существа. Так как это злые духи, воплощённые в смертной форме гуманоидов, у всех они есть гуманоидный подтип, обычно «великан».



ОРЕЛ

У этой величественной хищной птицы белоснежная голова, выделяющаяся на фоне тёмно-бурого прочего оперения.

ОРЕЛ

КО 1/2



Опыт 200

Нейтральное небольшое животное.

Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 12 (+1 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 5 (1d8+1).

Стойкость +3, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +3 (1d4), укус +3 (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 7.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 11.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +10, Полёт +8; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным климатом.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Величественные орлы — хищные птицы, питающиеся в основном рыбой, которую они выхватывают из ручьёв и озёр, а также грызунами и мелкими млекопитающими, которых на высокогорных лугах водится вдоволь. Самые крупные из орлов в состоянии даже схватить и утащить молодого горного козла.

У этих птиц очень мощные лапы с острыми когтями и большой крючкообразный клюв, которыми они раздирают добычу. Острое зрение позволяет орлам замечать цель с огромного расстояния, и они обычно охотятся, описывая широкие круги высоко над землёй. Для строительства больших гнёзд эти птицы используют кроны высоких деревьев или труднодоступные скальные выступы. В брачный период самка орла откладывает два яйца, но выживает только один птенец: сильный, как правило, убивает и съедает слабого.

Вес орла составляет от 8 до 15 фунтов, а размах крыльев зависит от вида и может достигать до 7 футов.

ОРЕЛ, ГИГАНТСКИЙ

Золотисто-коричневое оперение этого огромного орла переливается на свету, а острый клюв и когти имеют тёмно-жёлтую окраску.

ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ

КО 3



Опыт 800

Нейтральный добрый крупный волшебный зверь.

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 12 (+3 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 26 (4d10+4).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +3.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +7 (1d8+4), укус +7 (1d6+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 15, Хар: 11.

БМА: +4; МБМ: +9; ЗБМ: 22.

Черты: Атака в полёте, Бдительность.

Навыки: Внимание +15, Полёт +8, Проницательность +4; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: аурин (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы

с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: нет.



Размер гигантского орла — 15 футов, вес — 500 фунтов, а размах крыльев может достигать до 30 футов. Эти птицы внешне очень похожи на своих меньших собратьев, но гораздо крупнее по размеру.

Гигантские орлы — это не просто птицы: у них очень острый ум, и они воспринимают себя как защитников и покровителей гор. Эти существа могут крепко подружиться с тем, кто относится к ним и их горным владениям с должным уважением.

ОРК

Этот дикарь напоминает озверевшего и одичалого человека с серо-зелёной кожей и копной грязных чёрных волос.

ОРК

КО 1/3



Опыт 135

Орк, боец 1.

Хаотичный злой средний гуманоид.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание -1.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 10, врасплох 13 [+3 броня].

ПЗ: 6 [1d10+1].

Стойкость +3, Реакция +0, Воля -1.

Защитные способности: свирепость.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: фальшион +5 [2d4+4 / 18-20].

Дистанционная: пилум +1 [1d6+3].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 11, Вын: 12, Инт: 7, Мдр: 8, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 14.

Черты: Уверенное владение оружием (фальшион).

Навыки: Запугивание +2.

Языки: всеобщий, орочий.

ОС: оружие орков.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы, горы или подземелья (пещеры) с умеренным климатом.

Численность: одиночка, группа [2-4], отряд [11-20, 2 сержанта 3 уровня и 1 лидер 3-6 уровня] или группа [30-100 и 150% не участвующих в бою, 1 сержант 3 уровня на 10 взрослых, 1 лейтенант 5 уровня на 20 взрослых, 1 лидер 7 уровня на 30 взрослых].

Сокровища: снаряжение ПВ (клёпанный кожаный доспех, фальшион, 4 пилума, другие сокровища).

Орки невероятно сильны, но не особо умны. Главное их отличие от цивилизованных народов состоит во взглядах на мир. Диким и воинственным обществом орков правит сильнейший, держа других в страхе жестокостью. Орки привыкли брать всё силой и даже глазом не моргнут, вырезав или поработив целые поселения, если будут уверены в собственной безнаказанности. Им нет дела до порядка и чистоты, поэтому их лагеря и деревни похожи на грязные притоны, где орки развлекаются: устраивают пьяные потасовки, сражаются в бойцовских ямах или придумывают другие жестокие забавы. Оркам недостаёт терпения, чтобы заниматься земледелием, а из животных у них выжидают лишь самые крепкие и самодостаточные, поэтому орку почти всегда легче отобрать нужную ему вещь, нежели сделать её самому. Эти существа заносчивы, вспыльчивы и вспоминают о чести лишь тогда, когда им это выгодно.

Рост взрослого орка-мужчины — около 6 футов, а вес — 210 фунтов. Орки и люди часто скрещиваются между собой, но почти всегда это результат набегов и угона в рабство, а не добровольный союз. Многие племена специально выращивают полуорков и сами занимаются их воспитанием, поскольку из более умных полукровок получаются отличные стратеги и вожди.

ПЕРСОНАЖИ-ОРКИ

Орки используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Оркам присущи следующие особенности народа:

+4 Сила, -2 Интеллект, -2 Мудрость, -2 Харизма: орки жестокие и дикие.

Ночное зрение: орки могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Свирепость: см. общие правила для чудовищ, стр. 305.

Светочувствительность: см. общие правила для чудовищ, стр. 305.

Оружие орков: орки умеют обращаться с двуручными топорами и фальшионами; любое оружие со словом «орочий» в наименовании относится для них к категории особого оружия.

Языки: орки начинают игру со знанием всеобщего и орочьего языков. Орки с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: великий, гнольский, гоблинский, дварфийский и подземный.



Иллюстратор: Concept Art House

ОСА, ГИГАНТСКАЯ

Эта оса размером с лошадь покрыта поперечными чёрно-жёлтыми полосами, а её жало размером с меч сочится ядом.

ГИГАНТСКАЯ ОСА

КО 3



Опыт 800

Нейтральный крупный вредитель.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 13 (+4 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 34 (4d8+16).

Стойкость +8, Реакция +2, Воля +2.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: жало +6 (1d8+6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 12, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 13, Хар: 11.

БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 19.

Навыки: Внимание +9, Полёт +3;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, группа (3–6) или гнездо (7–19).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 18; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Лвк; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантской осы и включает бонус +2 (народ).

Гигантские осы, как и их обычные сородичи, почти всегда строят гнезда. В каждом гнезде, помимо лидера (матки), живёт несколько рабочих и солдат. Рабочие осы и матка отвечают за потомство, а солдаты защищают гнездо и добывают пищу. Гигантские осы обычно обитают в пещерах, заброшенных домах и других местах, способных вместить дюжину десятифутовых насекомых.

Гигантские осы нападают, жая врага, когда они голодны или им угрожает опасность. Мёртвые или обездвиженные противники доставляются в гнездо, где по жестокой прихоти природы они становятся пищей для личинок и по сути съедаются заживо. Даже общественные осы предпочитают охотиться в одиночку, поэтому редко встречаются в большом количестве.

ОСА, РОЙ

Низкий гул предвещает приближение тысяч рассерженных ядовитых ос.

РОЙ ОС

КО 3



Опыт 800

Нейтральный миниатюрный вредитель (стая).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 14 (+1 Лвк, +4 размер).
ПЗ: 31 (7d8).

Стойкость +5, Реакция +3, Воля +3.
Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (2d6 и яд).
Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 13), яд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 13, Вын: 10, Инт: —, Мдр: 12, Хар: 9.

БМА: +5; МБМ: —; ЗБМ: —.

Навыки: Внимание +9, Полёт +11;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ОС: особенности вредителей, особенности стаи.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, туча (3–6 стай), полчище (7–12 стай).
Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): стая — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / раунд до 4 раундов; Действие: 1 урон Лвк; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости роя ос.

Осинный рой состоит из тысяч плотоядных насекомых, которые в таких огромных количествах превращаются в не насыщенных охотников, способных свалить своим ядом даже крупное существо. Несмотря на то, что рой способен ужалить противника несколько сотен раз, основная опасность заключается в его неутолимой жажде мяса.

Рой окружает и атакует любое живое существо на своём пути, быстро переключаясь на новую цель, привлёкшую внимание. Разъярённый рой часто забывает про гнездо или спровоцировавшее его существо и будет переходить от цели к цели до тех пор, пока не рассеется или не будет уничтожен.

ОСЬМИНОГ

Из бочкообразного тела этого большеглазого существа растут восемь щупалец, каждое из которых покрыто множеством присосок.

ОСЬМИНОГ

КО 1



Опыт 400

Нейтральное небольшое животное (подводный).

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 14, врасплох 12 (+1 естественная броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +5, Реакция +6, Воля +1.

Защитные способности: чернильное облако.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов, реактивное движение 200 футов.

В ближнем бою: укус +5 (1d3+1 и яд), щупальце +3 (захват).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 3.

БМА: +1; МБМ: +1 (+5 при захвате); ЗБМ: 14 (нельзя сбить с ног).

Черты: Мультиатака^А, Фехтование.

Навыки: Изворотливость +13, Плавание +9, Скрытность +20; Модификаторы народа: +10 к Изворотливости, +8 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: океаны с умеренным или холодным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Реактивное движение (Экс): в качестве действия полного хода осьминог может двигаться назад со скоростью 200 футов.

Он должен двигаться исключительно по прямой, но при этом не провоцирует внеочередных атак.

Чернильное облако (Экс): находясь под водой, осьминог может в качестве свободного действия раз в минуту выпустить сферическое облако чернил радиусом 10 футов. В облаке нельзя видеть. Оно сохраняет форму 1 минуту, после чего рассеивается.

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1 урон Силе; Лечение: 1 испытание.

Осьминог — хитрое животное, способное совершать сложные действия для добычи пищи.

ОСЬМИНОГ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: небольшой; КБ: +1 естественная броня; Скорость: 20 футов, плавание 30 футов, реактивное движение 200 футов; Атака: укус (1d3), щупальца (захват); Характеристики: Сил 12, Лвк 17, Вын 14, Инт 2, Мдр 12, Хар 3; Особые свойства: сумеречное зрение, чернильное облако.

Изменения

на 4 уровне:

Атака: укус (1d3 и яд); Характеристики: Сил +2, Вын +2.

ОСЬМИНОГ, ГИГАНТСКИЙ

Двадцатифутовые щупальца этого огромного осьминога способны обрушиваться на противника с убийственной точностью.

ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ

КО 8



Опыт 4800

Нейтральное крупное животное (подводный).

Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 11, врасплох 16 (+7 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 90 (12d8+36).

Стойкость +11, Реакция +12, Воля +7.

Защитные способности: чернильное облако (сфера радиусом 30 футов).

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов, реактивное движение 200 футов.

В ближнем бою: укус +13 (1d8+5 и яд), 8 щупалец +11 (1d4+2 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов (20 футов для щупалец).

Особые атаки: сдавливание (щупальце, 1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 3.

БМА: +9; МБМ: +15 (+19 при захвате); ЗБМ: 27 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Молниеносная реакция, Мультиатака^А, Проньера, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +8, Изворотливость +18, Плавание +13, Скрытность +18; Модификаторы народа: +10 к Изворотливости, +8 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 19; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d3 урона Силе; Лечение: 2 испытания.

Гигантский осьминог — настоящее подводное чудовище, способное пожирать акул, людей и вообще всё, что сможет ухватить щупальцами.



ОТЬЮГ

Всё тело этого трёхногого чудовища практически полностью занимает пасть. Из его боков растут три щупальца: два шипастых и одно глазастое.

ОТЬЮГ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральная крупная aberrация.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплох 17 (+8 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 39 (6d8+12).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +6.

Невосприимчивость: болезнь.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +7 (1d8+4 и болезнь), 2 щупальца +3 (1d6+2 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для щупальца).

Особые атаки: сдавливание (щупальце, 1d6+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 10, Вын: 13, Инт: 5, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +4; МБМ: +9 (+13 при захвате); ЗБМ: 19 (21 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Живучесть, Уверенное владение оружием (щупальце).

Навыки: Внимание +9, Скрытность +2 (+10 в логове); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в логове.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или выводок (3-4).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Заражение крови: укус — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 14; Скрытый период: 1d3 дня; Частота:

1 / день; Действие: 1d3 урона Вын и 1d3 урона Лвк;

Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости отьюга.

Отьюги — исключительно ужасные и омерзительные твари, обитающие в местах, которых большинство здравомыслящих существ предпочитает избегать. Селятся они на свалках, в сточных колодцах, выгребных ямах, ядовитых болотах и канализации — чем больше в логове всякой дряни, тем притягательнее оно для отьюга, питающегося отбросами. Они превосходно справляются с ролью мусорщиков, бродя по обширным подземным пещерам в поисках отборных нечистот и отходов. Найдя их, отьюг наедается до отвала, унося все остатки в смрадное логово. Отьюги большую часть времени проводят в этих грязных берлогах, куда постоянно стаскивают падаль, навоз и прочие, зачастую гораздо более вонючие предметы и вещества.

Разумные существа, живущие под землёй рядом с отьюгом, часто вступают с ним в своеобразный симбиоз: они дают чудовищу сырое мясо и скармливают ему все свои отходы. Отьюг, в свою очередь, не нападает на благодетелей и может даже защищать их от внешних угроз.

Самым ужасающим для других народов является не рацион отьюга и не его жилище, а тот факт, что он не просто неразумный падальщик. Это действительно так: отьюги на удивление умны и охотно заключают союзы с теми, кто может постоянно снабжать их деликатесами в виде отходов и помоев. Большинство отьюгов понимает, что в глазах других существ они выглядят отвратительными и гадкими, но их это не особенно заботит.



ПАУК, ГИГАНТСКИЙ

Из глубин воронкообразной паутины бесшумно выползает паук размером с человека.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

КО 1



Опыт 400

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +3; Восприятие: виброслуховательность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 11 (+1 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 16 (3d8+3).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6 и яд).

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +5, СЛ 12, прочность 3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: —,

Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 15

(27 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +4

(+8 в паутине), Лазание

+16, Скрытность +7

(+11 в паутине); Мо-

дификаторы наро-

да: +4 к Вниманию

(+8 в паутине), +16 к Ла-

занию, +4 к Скрытности

(+8 в паутине).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или колония (3–8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 14; Частота: 1 / раунд

до 4 раундов; Действие: 1d2 урона Силе;

Лечение: 1 испытание.

В этом разделе описан паук-тенетник. Пауки-скакуны теряют способность паутина, но получают модификатор +8 (народ) к проверкам Акробатики. СЛ испытания против яда гигантских пауков включает бонус +2 (народ).

Ниже описаны прочие разновидности гигантских пауков.

Вид паука	КО	Размер	КЗ
Алый паук	¼	Маленький	1d8
Гигантский крабовый паук	½	Небольшой	2d8
Гигантская чёрная вдова	3	Крупный	5d8
Паук-людоед	5	Огромный	7d8
Гигантский тарантул	8	Гигантский	10d8
Паук-голиаф	11	Колоссальный	14d8

ПАУК, СТАЯ

Из темноты с тихим шорохом выползают полчища мелких отравительных пауков.

СТАЯ ПАУКОВ

КО 1



Опыт 400

Нейтральный миниатюрный вредитель (стая).

Иниц.: +3; Восприятие: виброслуховательность 30 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 17, врасплох 14 (+3 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 9 (2d8).

Стойкость +3, Реакция +3, Воля +0.

Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: урон от оружия, эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: стая (1d6, яд и тошнотворность).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 17,

Вын: 10, Инт: —,

Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +1; МБМ: —;

ЗБМ: —.

Навыки: Внима-

ние +4, Лазание +11;

Модификаторы народа:

+4 к Вниманию; добавляет

к Лазанию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, гнездо (3–6 стай) или колония (11–20 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): стая — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 11; Частота: 1 / раунд до 2 раундов; Действие: 1d2 урона Силе; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости стаи пауков.

Кишащие под ногами пауки — пугающее зрелище, особенно если каждый из них размером с золотую монету и так и норовит впиться острыми жвалами, способными без труда разрезать плоть. Стая пауков — колония арахнидов, предпочитающая благодаря своей численности охотиться на крупную добычу. Эти существа плетут паутину, но она слишком тонкая, чтобы удержать жертву, и поэтому используется не в качестве ловчей сети, а для постройки гнезда.

ПЕГАС

У этого великолепного коня из спины растут огромные оперённые крылья, а его движения легки и грациозны.

ПЕГАС

КОЗ



Опыт 800

Хаотичный добрый крупный волшебный зверь.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 34 (4d10+12).

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 120 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +7 (1d3+4), 2 копыта +2 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 4):

Постоянные — определение мировоззрения (добро) (60-футовый радиус), определение мировоззрения (зло) (60-футовый радиус).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 13.

БМА: +4; МБМ: +9; ЗБМ: 21 (25 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Стальная воля.

Навыки: Внимание +11, Полёт +5, Проницательность +7; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: всеобщий (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или табун (6–10).

Сокровища: нет.

Пегас — великолепная крылатая лошадь, иногда служащая силам добра. Пегасы высоко ценятся как летучие скакуны, но подружиться с ними сложно: они норовисты и осторожны. Высота пегаса в холке составляет 6 футов, вес — 1 500 фунтов, а размах крыльев — 20 футов. Большинство пегасов белые, но иногда встречаются и особи, окрашенные как обычная лошадь.

Несмотря на внешность, пегас столь же умен, как и большинство людей, так что на попытки выдрессировать его в качестве ездовой лошади реагирует весьма бурно и жёстко. Пегасы не способны говорить, но понимают всеобщий язык и ценят хорошую компанию. Чтобы пегас позволил на себе ездить, с ним надо подружиться и убедить его при помощи уговоров, одолжений и добрых дел. Пегас безразлично относится к добрым существам, недружелюбно — к нейтральным и враждебно — к злым, поэтому сперва пегаса надо расположить к себе с помощью проверки Дипломатии или иным способом. Для езды на

пегасе нужно либо экзотическое седло, либо полное его отсутствие — подпруга обычного седла мешает крыльям. Пегас может лететь с седоком на спине, но для атаки наездник должен пройти проверку Верховой езды. Обученный пегас не боится боя, поэтому наезднику не нужно каждый раунд проходить проверку Верховой езды, чтобы просто управлять им.

Пегасы откладывают яйца, каждое из которых стоит до 2 000 зм, а детёныши продаются по 3 000 зм за голову, но поскольку эти существа разумны и добры, продажа яиц и детёнышей является, по сути, работорговлей и поэтому в добрых сообществах не поощряется или вовсе вне закона.

Пегасы взрослеют с той же скоростью, что и обычные лошади. Профессиональные дрессировщики берут 1 000 зм, чтобы воспитать и объездить пегаса, который всю жизнь будет служить добру или нейтральному хозяину верой и правдой.

Лёгкой для пегаса будет нагрузка до 300 фунтов, средней — от 301 до 600 фунтов, а тяжёлой — от 601 до 900 фунтов.

В жилах некоторых пегасов течёт кровь героического предка. Продолжительность жизни таких существ равна человеческой, они получают шаблон «усиленный», безупречную маневренность при полёте, устойчивость к огню 10, +4 (народ) к испытаниям против яда и невосприимчивость к атакам, обращающим в камень. Некоторые из них могут произнести несколько слов на всеобщем или небесном. Они полностью осознают своё превосходство над обычными лошадьми и пегасами и не нуждаются в обучении, чтобы нести наездника, но

оседлать себя позволяют лишь великим героям.



ПЕЩЕРНЫЙ УДИЛЬЩИК

Это крабовидное чудовище размером с человека намертво вцепилось ногами в камень и угрожающе выставило огромные клешни.

ПЕЩЕРНЫЙ УДИЛЬЩИК КО 2



Опыт 600

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 22 (3д8+9).

Стойкость +6, Реакция +2, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +5 (1д4+3).

Дистанционная: нить +3 (притягивание).

Особые атаки: притягивание (нить, 10 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 4.

БМА: +2; МБМ: +5 (+9 при притягивании); ЗБМ: 16 (28 против сбивания с ног).

Навыки: Лазание +11.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или группа (3–6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нить (Экс): пещерный удильщик может выпустить тонкую липкую шёлковую нить, совершив основное действие. Эта атака касанием имеет максимальную дальность 60 футов (нет шага дистанции). Существо, в которое попала нить, прилипает к ней и может попытаться высвободиться, пройдя проверку Изворотливости со СЛ 25, или основным действием попробовать разорвать её, пройдя проверку Силы со СЛ 20. У нити КБ 14 (касание 12), 5 пунктов прочности и СУ 15/режущее. Чтобы освободить существо, нить можно растворить жидкостью с высоким содержанием спирта или дозой универсального растворителя. Одновременно пещерный удильщик может использовать только одну нить.

Притягивание (Экс): пещерный удильщик получает +4 (народ) к проверкам боевого маневра при притягивании.

или в расселине на высоте не менее 30 футов над поверхностью, предпочитая находиться над мостами и пропастями. Заняв удобную позицию, этот хищник выжидает, и как только добыча оказывается на расстоянии 60 футов, он выпускает в неё тонкую шёлковую нить, ударяющую цель подобно кнуту. Нить невероятно липкая, поэтому, как только она коснулась добычи, удильщик начинает притягивать улов к себе на возвышение, чтобы спокойно сожрать вместе с нитью, находясь вне досягаемости возможных спутников жертвы. Россыпь костей и куски шёлковой нити — верный признак того, что этот хищник обитает где-то неподалёку.

Нить — секрет желёз удильщика, который после выделения моментально застывает и превращается в невероятно лёгкую и прочную шёлковую верёвку, которую можно использовать, когда она перестанет быть липкой (обычно в течение 3д6 минут). Из тел мёртвых удильщиков нить извлечь невозможно, но сами железы используются при производстве абсолютного клея и прочих липких магических предметов: для целей создания подобного предмета комплект желёз одного удильщика считается волшебным материалом стоимостью 100 золотых.

Несмотря на внешнее сходство с крабами, пещерные удильщики не очень любят воду и плохо плавают, но могут забираться на уступы возле подземных рек, поскольку это обеспечивает их достаточным количеством пищи, особенно в пещерных массивах, где реки используются как торговые пути. Путешествующие по рекам существа обычно берут с собой рабов или скот, которых при приближении к известному месту обитания удильщика отправляют на плоту вниз по течению, чтобы отвлечь чудовище.

Длина пещерного удильщика составляет 7 футов, а вес — 400 фунтов.



Пещерный удильщик получил своё название из-за обычного места обитания и уникального способа охоты: он забирается на стену пещеры и устраивается на выступе

ПИКСИ

Этот крохотный причудливо выглядящий гуманоид юрко порхает туда-сюда на ярких лёгких крыльях.

ПИКСИ

КО 4



Опыт 1200

Нейтральная добрая
небольшая фея.

Иниц.: +5;

Восприятие:
сумеречное зрение;
Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 17,
врасплох 12 (+1 естественная броня, +5 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 18 (4d6+4).

Стойкость +2, Реакция +9,
Воля +6.

Защитные способности:
невидимость; СУ: 10/холодное
железо; УкМ: 15.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт
60 футов (хорошая
маневренность).

В ближнем бою: короткий меч +8
(1d4-2 / 19-20).

Дистанционная: длинный лук +8
(1d6-2 / ×3).

Особые атаки: особые стрелы.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Постоянные — определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (принципиальность), определение мировоззрения (хаос).

1 / день — вечный образ (СЛ 19; только зрительные и звуковые элементы), низшее замешательство (СЛ 14), опутывание (СЛ 14), пляшущие огоньки, рассеивание магии, чтение мыслей (СЛ 15), щит.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 7, Лвк: 21, Вын: 12, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 16.

БМА: +2; МБМ: -1; ЗБМ: 15.

Черты: Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +12, Блеф +10, Внимание +9, Знание (природа) +10, Изворотливость +12, Использование магических устройств +10, Полёт +18, Проницательность +9, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, силван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, группа (2-4), банда (6-11)
или племя (20-80).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невидимость (Св): пикси сохраняет невидимость даже при атаках. Это постоянная способность, но пикси может приостановить или возобновить её в качестве свободного действия.

Особые стрелы (Св): когда пикси выпускает стрелу из любого лука, он может изменить её свойства, посыпав волшебной пылью: если стрелу выпускает сам пикси, это требует свободного действия. Количество использований этой способности в день равно значению Харизмы пикси (16 раз в день для большинства), но она бесполезна для других существ, если пикси не делится пылью добровольно: в таком случае он сам выбирает эффект пыли, а её нанесение требует основного действия. Посыпанная стрела сохраняет волшебные свойства один раунд и в это время не наносит урона — при попадании срабатывает лишь эффект. Пикси выбирает один из трёх эффектов, когда наносит пыль (СЛ испытаний зависит от Харизмы пикси): *Обольщение*: цель должна пройти испытание Воли со СЛ 15 и при провале на 10 минут попадает под эффект, аналогичный заклинанию *приворот (чудовище)*.

Потеря памяти: цель должна пройти испытание Воли со СЛ 15 и при провале подвергается эффекту *заклинания манипуляция памятью* (эффект может стереть из памяти лишь последние 5 минут — пикси обычно использует эту способность, чтобы цель забыла его и не пустилась в погоню).

Усыпление: цель должна пройти испытание Воли со СЛ 15 и при провале засыпает на 5 минут.

Пикси — это самые известные и неуловимые представители народа фей. Они живут в глубине нетронутых лесов, но неутолимое любопытство частенько уводит их далеко от дома. Весят пикси около 30 фунтов, а ростом чуть больше 2 футов, хотя обычно они порхают на уровне головы существа, с которым разговаривают, чтобы посмотреть ему в глаза. Речь пикси очень быстра, и они легко перевозбуждаются под действием новых впечатлений.

Эти странные существа немного не от мира сего и несут в себе магию, которая иногда проявляется необычно. Например, один из 10 пикси обладает дополнительным псевдозаклинанием, которое может использовать раз в день (УЗ 8), обычно это *губительный полиморф, облик зверя II* (только маленькие существа) или даже мощное заклинание вроде *безудержной пляски*. Вы также можете изменить эффект их волшебной пыли — как правило, изменённые эффекты должны воздействовать на разум, поэтому *замешательство*, *ужас*, *безудержный смех* и *гипноз* прекрасно подойдут.

Будьте аккуратны, изменяя особые способности пикси, — можно легко переборщить и сделать существо гораздо опаснее, чем позволяют его параметры (и относительно низкий КО).



ПИАВКА, ГИГАНТСКАЯ

Этот паразит, раздувшийся до чудовищных размеров, медленно ползёт по грязи. Его круглый рот вооружён спиралью острых зубов.

ГИГАНТСКАЯ ПИАВКА КО 2

Опыт 600

Нейтральный средний вредитель (подводный).

Иниц.: +1; Восприятие: слепозрение 30 футов, нюх; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 11, касание 11, врасплох 10 (+1 Лвк).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +5, Реакция +2, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

Слабые стороны: уязвимость к соли.

АТАКА

Скорость: 5 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6 и присасывание).

Особые атаки: кровопийца.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 12, Вын: 14, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 1.

БМА: +2; МБМ: +2 (+10 после присасывания); ЗБМ: 13 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Плавание +8, Скрытность +1 (+9 в трясинах); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в трясинах.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или выводок (3–6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровопийца (Экс): присосавшись к существу, гигантская пиявка пьёт кровь в конце каждого раунда, нанося жертве 1 урон Силе и Выносливости.

Присасывание (Экс): когда гигантская пиявка успешно проводит атаку укусом, она присасывается к цели и автоматически берёт её в захват. Пиявка теряет бонус Ловкости к КБ, поэтому её КБ становится равен 10. Она держится очень цепко и в каждом раунде автоматически наносит урон от укуса. Присосавшись к противнику, пиявка получает +8 (народ) к удержанию его в захвате. Присосавшуюся пиявку можно ударить оружием или взять в захват — если её добыча успешно пройдёт проверку захвата или Изворотливости, пиявка отваливается.

Уязвимость к соли (Экс): пригоршня соли обжигает пиявку подобно склянке кислоты, нанося 1d6 урона.

Эти беспозвоночные родственники червей подстерегают добычу в стоячих водах или реках с медленным течением.

ПИАВКА, СТАЯ

Стоячая вода словно бурлит от массы извивающихся чёрных червей размером с палец, которые облепляют жертву.

СТАЯ ПИАВКО КО 4

Опыт 1200

Нейтральный миниатюрный вредитель (подводный, стая).

Иниц.: +4; Восприятие: слепозрение 30 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 18, врасплох 14 (+4 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 39 (6d8+12).

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +2.

Невосприимчивость: особенности стаи, урон от оружия, эффекты, воздействующие на разум.

Слабые стороны: уязвимость к соли (см. гигантская пиявка).

АТАКА

Скорость: 5 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: стая (2d6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: кровопийца, тошнотворность (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 18, Вын: 15, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +4; МБМ: —; ЗБМ: —.

Навыки: Плавание +12, Скрытность +16 (+24 в трясинах); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в трясинах, добавляет к Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или тьма (3–6 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровопийца (Экс): любое живое существо, начинающее ход на одной клетке со стай пиявок, теряет кровь и получает 1d3 урона Сил и Вын.

Яд (Экс): стая — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 15; Частота: 1 / раунд до 2 раундов; Действие: потеря 1d4 Лвк; Лечение: 1 испытание.

Эта стая голодных кровососущих паразитов предпочитает быстро и безжалостно наброситься на добычу, в отличие от одиноких пиявок, предпочитающих скрытно подстергать жертву.



ПЛАЩЕВИК

Это скатоподобное существо щерит зубастую пасть, угрожающе покачивает длинным костистым хвостом и сверкает красными глазами.

ПЛАЩЕВИК

КО 5



Опыт 1600

Хаотичная нейтральная крупная aberrация.

Иници.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 12, врасплох 16 (+7 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 51 (6d8+24).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +7.

Защитные способности: игра теней.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +8 (1d6+5), удар хвостом +3 (1d8+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов (5 футов для укуса).

Особые атаки: поглощение, стон.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 16, Вын: 19, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 14.

БМА: +4; МБМ: +10; ЗБМ: 23 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +14, Знание (религия) +11, Маскировка +8 (+16 в виде плаща), Полёт +10, Проницательность +8, Скрытность +8, Модификаторы народа: +8 к Маскировке при попытке выдать себя за плащ, покрывало, ската или аналогичные предметы и существа.

Языки: подземный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара, несколько (3–6) или стая (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Игра теней (Св): при низком уровне освещённости плащевик может в качестве свободного действия управлять тенями, чтобы получить один из трёх эффектов: *расплывчатость* (длительность 1d4 раунда, только на себя), *зеркальное отражение* (УЗ 6) или *немой образ* (СЛ 15, УЗ 6, СЛ зависит от Харизмы плащевика).

Поглощение (Экс): в качестве основного действия плащевик может попытаться обернуть своим телом существо среднего или меньшего размера, проведя захват, который не провоцирует внеочередную атаку. Если проверка захвата успешна, он обёртывает жертву и кусает её с бонусом +4 к проверке попадания. Хвост плащевика остаётся свободным, поэтому он может атаковать им другие цели. Все атаки, направленные на плащевика, обернувшего цель, наносят половину урона чудовищу и половину урона его жертве.

Стон (Экс): в качестве основного действия плащевик может испустить инфразвуковой стон, вызывающий один из четырёх эффектов:

Ужас: все существа в 30-футовом облаке должны пройти испытание Воли или впасть в панику на 2 раунда.

Тошнота: все существа в 30-футовом конусе должны пройти испытание Стойкости или испытывать тошноту в течение 1d4+1 раундов.

Паралич: одно существо в пределах 30 футов подвержено заклинанию *паралич* (чудовище) на 5 раундов (успешное испытание Воли отменяет этот эффект).

Деморализация: Все существа в 60-футовом облаке получают штраф -2 к проверкам атаки и урона. Все, кто находится в области эффекта более 6 раундов подряд, проходят испытание Воли или впадают в транс, становясь беспомощными, пока стон не прекратится.

Сами плащевикy невосприимчивы к этим воздействующим на разум звуковым атакам. Существо, успешно прошедшее испытание против эффекта ужаса, тошноты или деморализации, невосприимчиво к данному эффекту стоны этого плащевика на следующие 24 часа. Все испытания против стоны плащевика имеют СЛ 15. СЛ испытаний зависит от Харизмы плащевика.

Плащевикy — странные и чрезмерно подозрительные существа, похожие на неимоверно злобных летучих скатов. Размах крыльев плащевика — 8 футов, а его вес — 100 фунтов.

Плащевикy крайне скрытны и не доверяют даже сородичам, поэтому никогда нельзя угадать, что именно у них на уме. Их странный облик позволяет им прикидываться разнообразными плащами, накидками и прочими подобными предметами, что породило множество историй о плащевиках, вступающих в симбиоз с другими существами ради достижения таинственных целей, путешествуя у них на спинах и защищая от опасностей.

Крайне редко встречаются особи, служащие древним богам и возглавляющие секты плащевиков и вылюдков, проводя ужасные ритуалы во имя зла.



ПОЖИРАТЕЛЬ

В груди этого парящего иссушенного трупа, как в тюрьме из забуренных рёбер, заключена душа, истерзанная пытками.

ПОЖИРАТЕЛЬ

КО 11



Опыт 12800

Нейтральная злая крупная нежить (экстрапланарный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +20.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 12, врасплох 22 (+13 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 133 (14d8+70).

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +12.

Защитные способности: отклонение заклинаний, особенности нежити; УкМ: 22.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 20 футов (безупречная маневренность).



В ближнем бою:

2 удара когтями +18 (1d8+9 и вытягивание жизни).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: вытягивание жизни (1 уровень, СЛ 22), поглощение души.

Псевдозаклинания (УЗ 18):

Неограниченно — власть над нежитью⁷ (СЛ 22), внушение³ (СЛ 18), замешательство⁴ (СЛ 19), истинное зрение⁴, касание вампира³ (СЛ 18), касание упыря² (СЛ 17), нанесение тяжёлых ранений³ (СЛ 18), низший потусторонний союзник⁴, оживить мертвецов⁴, ослабляющий луч¹, погребальный звон² (СЛ 17), призрачная рука², проклятие⁴ (СЛ 19).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 16, Вын: —, Инт: 19, Мдр: 16, Хар: 21.

БМА: +10; МБМ: +20; ЗБМ: 33.

Черты: Боевая магия, Бой вслепую, Бойня, Защитная стойка, Разрушение+, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +19, Внимание +20, Дипломатия +14, Запугивание +19, Знание (магия) +21, Знание (планы) +18, Колдовство +21, Полёт +19, Проницательность +17, Скрытность +6.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отклонение заклинаний (Св): если любое из перечисленных заклинаний, сотворённых против пожирателя, преодолеет его устойчивость к магии, то оно воздействует на поглощённую душу: внушение, гейс/миссия, гипноз, заключение, замешательство, изгнание, колдовской сосуд, лабиринт, ловушка для души, молот хаоса, подчинение гуманоида, рассеивание зла, святое слово, сокрушительное отчаяние, ужас, чтение мыслей или любая форма обольщения или принуждения.

Ни одно из этих заклинаний не причиняет душе вреда, но заклинатель проходит проверку УЗ со СЛ 25, когда заклинание отклонено, — при успехе поглощённая душа освобождается и существо, которому она принадлежало, может быть возвращено к жизни как обычно.

Поглощение души (Св): проведя атаку касанием в качестве основного действия, пожиратель может нанести цели 12d6+18 урона (аналогично заклинанию *сразить живого*), испытание Стойкости со СЛ 22 уменьшает этот урон до 3d6+18. Если существо умерло от полученного урона, его душа заточается в груди пожирателя. Это существо нельзя вернуть к жизни до тех пор, пока его душа не освободится в результате смерти пожирателя (или отклонения заклинаний — см. ниже). Одновременно пожиратель может поглотить только одну душу, которая приносит ему 5 пунктов энергии за каждую её КЗ. Для применения псевдозаклинаний пожиратель должен тратить пункты энергии в количестве, равном кругу псевдозаклинания (для удобства круги указаны рядом с названиями псевдозаклинаний). В начале сцены у пожирателя обычно уже есть 3d4+3 пункта энергии. Поглощённая душа получает один постоянный отрицательный уровень за каждые 5 пунктов использованной энергии, и эти уровни остаются, если существо удалось воскресить (но они не суммируются с отрицательными уровнями, полученными в процессе воскрешения). Душа, чья энергия израсходована полностью, может быть возвращена к жизни только заклинаниями *чудо* или *желание*. СЛ испытания зависит от Харизмы пожирателя.

Пожиратели — неживые останки бестий и злых заклинателей, без вести пропавших в самых далёких уголках мультивселенной. Теперь их обезображенные тела управляются чужеродным сознанием, которое жаждет поглощать души живых, обрекая их на ужасное и мучительное разрушение. Рост этих истлевших мертвецов — 10 футов, а вес — всего 200 фунтов.

ПОЖИРАТЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТА

У этого существа нет ни головы, ни хвоста, лишь четыре когтистые лапы, поддерживающие тело, выглядящее как огромный, влажно блестящий мозг.

ПОЖИРАТЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТА КО 8

Опыт 4800

Хаотичная злая небольшая aberrация.

Иниц.: +10; **Восприятие:** обнаружение магии, слепозрение 60 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 17, врасплох 16 (+5 естественная броня, +6 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 84 (8d8+48).

Стойкость +7, **Реакция** +8, **Воля** +8.

СУ: 10/адамантин и магия; **Невосприимчивость:** огонь, эффекты, воздействующие на разум; **Устойчивость:** звук 20, холод 20, электричество 20; **УКМ:** 23.

Слабые стороны: уязвимость к защите от зла.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 4 удара когтями +13 (1d4+1).

Особые атаки: кража тела, атака исподтишка +3d6.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Постоянные — обнаружение магии.

Неограниченно — замешательство (СЛ 17, только одна цель), нанесение тяжёлых ранений (СЛ 16), невидимость, ступор (чудовище) (СЛ 15, без ограничения по КЗ), уменьшение размера (как уменьшение гуманоида, только на себя).

3 / день — исцеление серьёзных ранений, сфера неуязвимости.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 23, **Вын:** 21, **Инт:** 16, **Мдр:** 10, **Хар:** 17.

БМА: +6; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Блэф +19, **Внимание** +19, **Знание** (краеведение) +14, **Использование магических устройств** +11, **Маскировка** +11, **Проницательность** +8, **Скрытность** +29; **Модификаторы народа:** +8 к Блефу, +8 к Вниманию, +8 к Скрытности.

Языки: подземный (не может говорить); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, выводок (2–6) или племя (7–16).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

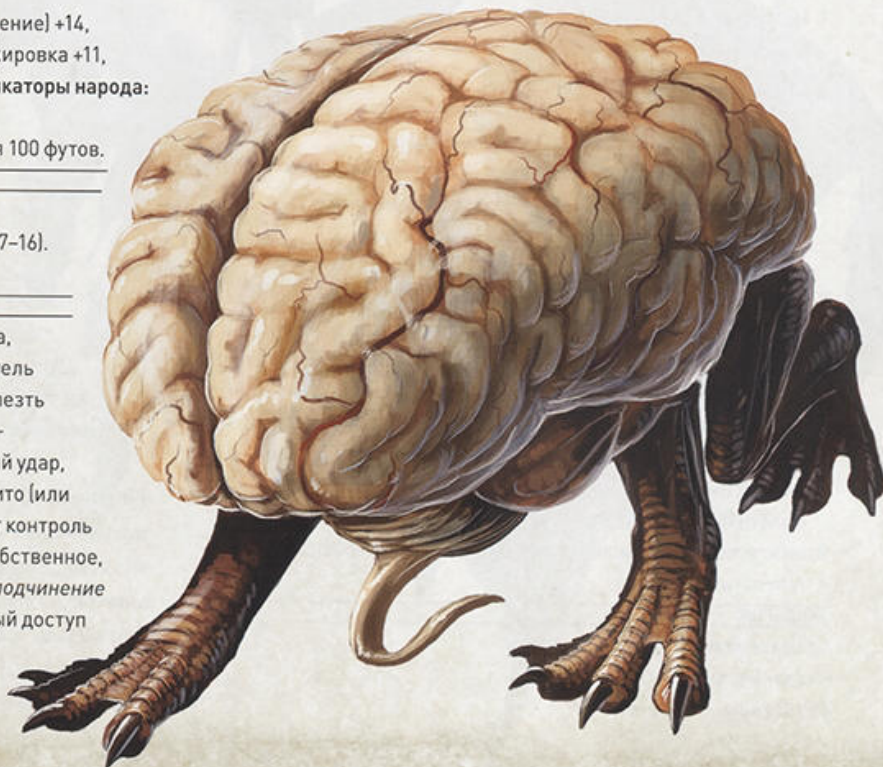
Кража тела (Св): в качестве действия полного хода, провоцирующего внеочередную атаку, пожиратель интеллекта может уменьшиться в размерах, залезть в рот беспомощного или мёртвого существа, добраться до мозга и сожрать его. Это добивающий удар, наносящий 8d4+3d6+8 урона. Если существо убито (или было мёртво), пожиратель интеллекта получает контроль над телом и может использовать его как своё собственное, как если бы контролировал цель заклинанием *подчинение чудовища*. Пожиратель интеллекта имеет полный доступ к защитным и атакующим способностям тела, за исключением сотворения заклинаний

и псевдозаклинаний (но может использовать собственные псевдозаклинания). Для применения этой способности заимасваемое тело должно быть мертво не более 1 дня. Даже после кражи тела оно полностью разлагается за 7 дней (если процесс разложения не приостановлен заклинанием *посмертный покой*). Пока пожиратель интеллекта находится в теле, он знает (и способен применять) все языки, которые знала жертва, имеет общее представление о её личности и характере, но не обладает ни её знаниями, ни воспоминаниями. Наносимый телу урон не вредит пожирателю, и в случае, если оно погибает, пожиратель выбирается наружу и впадает в ступор на 1 раунд. *Возвращение к жизни* не может вернуть к жизни жертву кражи тела, для этого требуется *воскрешение* или более сильная магия.

Уязвимость к защите от зла [Экс]: при определении эффектов заклинания *защита от зла* пожиратель интеллекта считается призванным существом.

Зловещие пожиратели интеллекта считаются одними из самых жестоких существ мира, некоторые даже полагают, что они — пришельцы с другой планеты или выходцы из иного измерения. Эти существа не способны предаваться плотским грехам самостоятельно, поэтому вынуждены красть чужие тела, чтобы всецело отдаться чревоугодию, похоти и жестокости. Рассказывают о целых подземных городах, населённых этими созданиями, и об ужасных пирах и оргиях, участники которых носят чужие тела как одежду. Одиноких пожирателей можно часто встретить в руинах или пещерах на окраинах обитаемых земель, откуда они периодически совершают вылазки в города в поисках нового привлекательного тела.

Размер пожирателя интеллекта составляет 3 фута в длину, а вес — 60 фунтов.



ПОЛУБЕСТИЯ

Эта грозно рычащая тварь выглядит так, как и подобает бестии: кожистые крылья, острые когти, рога, копыта и клыкастая бычья голова.

ПОЛУБЕСТИЯ-МИНОТАВР КО 6



Опыт 2400

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (местный).
Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 15 [+6 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 57 [6d10+24].

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +6.

Защитные способности: природная хитрость*; СУ: 5/магия;

Невосприимчивости: яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10, электричество 10; УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: двуручный топор +11/+6 [3d6+9 / x3], укус +6 [1d8+3], рога +6 [1d6+3].

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: сокрушение добра 1 / день, сокрушительная атака с разбега (рога +13, 2d6+9).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

3 / день — *тьма*.

1 / день — *нечестивая гибель* (СЛ 14), *осквернение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 14, Вын: 19, Инт: 9, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +13; ЗБМ: 25.

Черты: Внушительная стойкость, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Внимание +14, Выживание +14, Запугивание +9, Знание (религия) +5, Полёт +0, Скрытность +7; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Выживанию.

Языки: великий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: руины или подземелья (пещеры) с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или банда (3–4).

Сокровища: обычные (двуручный топор, другие сокровища).

* Способность минотавра; см. стр. 192 для детального описания.

Полубестии — существа, искажённые воздействием демонической, дьявольской или иной злой силы.

СОЗДАНИЕ ПОЛУБЕСТИИ

«Полубестия» — врождённый или приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому и материальному существу с Интеллектом не ниже 4. Полубестия сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КЗ 4 или меньше: КО базового существа + 1; КЗ 5–10: КО базового существа + 2; КЗ 11 или больше: КО базового существа + 3.

Мировоззрение: любое злое.

Тип: тип существа изменяется на потустороннее существо (местный). КЗ, БМА и испытания пересчитывать не нужно.

Класс брони: бонус к естественной броне увеличивается на 1.

Защитные способности/ОС: существо получает ночное зрение 60 футов; невосприимчивость к яду; устойчивость 10 к кислоте, огню, холоду и электричеству; СУ 5/магия (при КЗ 11 и менее) или 10/магия (при КЗ 12 и более) и УкМ, равную КО + 11 (максимум 35).

Скорость: скорость полёта полубестии в два раза больше базовой наземной скорости базового существа (хорошая маневренность), если скорость полёта базового существа не была выше.

В ближнем бою: полубестия получает две атаки когтями и одну атаку укусом. Урон зависит от размера существа (см. «Естественные атаки» на стр. 300–301). Если базовое существо могло использовать рукотворное оружие, полубестия сохраняет эту способность.

Особые способности: полубестия получает следующие способности:

Сокрушение добра (Св): один раз в день полубестия в качестве быстрого действия может сокрушить добро (аналогично сокрушению зла паладина, чей уровень равен КЗ полубестии, но против добрых целей). Эффекты сокрушения добра продолжают действовать, пока цель не будет уничтожена или полубестия не отдохнёт.

Псевдозаклинания: полубестия со значением Инт или Мдр 8 и более обладает рядом псевдозаклинаний, состав которых зависит от количества КЗ существа. Если не указано обратное, каждое псевдозаклинание может быть использовано один раз в день. УЗ равен КЗ существа (или УЗ для псевдозаклинания базового существа, в зависимости от того, что выше).

КЗ	Псевдозаклинания	КЗ	Псевдозаклинания
1–2	<i>Тьма 3 / день</i>	11–12	<i>Святотатство</i>
3–4	<i>Осквернение</i>	13–14	<i>Нечестивая аура 3 / день, посвящение злу</i>
5–6	<i>Нечестивая гибель</i>	15–16	<i>Жуткое иссушение</i>
7–8	<i>Яд 3 / день</i>	17–18	<i>Призыв чудовища IX (только бестии)</i>
9–10	<i>Болезнь</i>	19–20	<i>Уничтожение</i>

Характеристики: полубестия получает бонус +4 к трём характеристикам по своему выбору и +2 к трём оставшимся.

Навыки: полубестия с КЗ народа получает за каждую из них пункты навыков в количестве 6 + модификатор Интеллекта. Классовые навыки народа остаются теми же, что и у базового существа. Пункты навыков, полученные за уровни в классах, не меняются.



ПОЛУДРАКОН

Этот шестиногий дракон взмахивает крыльями и наклоняет голову с ужасными светящимися глазами.

ДРАКОЛИСК

КО 7



Опыт 3200

Полудракон (чёрный) — василиск.

Нейтральный средний дракон.

Иниц.: -1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 9, врасплох 21 (+12 естественная броня, -1 Лвк).

ПЗ: 73 (7d10+35).

Стойкость +12, Реакция +4, Воля +5.

Невосприимчивость: кислота, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +14 (1d8+7), 2 удара когтями +14 (1d4+7).

Особые атаки: взгляд (СЛ 18, см. стр. 39), губительное дыхание (60-футовая линия кислоты, 7d6 урона кислотой, Реакция СЛ 18, ½ урона).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 8, Вын: 21, Инт: 4, Мдр: 13, Хар: 13.

БМА: +7; МБМ: +14; ЗБМ: 23 (31 против сбивания с ног).

Черты: Бой вслепую, Внушительная стойкость, Стальная воля, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +14, Полёт +9, Скрытность +13; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: трясина или подземелья (пещеры) с умеренным климатом.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: обычные.

По большей части полудраконы — результат магического эксперимента и лишь в редких случаях — результат спаривания драконов с другими существами. В большинстве случаев полудракон сохраняет чистоту породы, скрещиваясь с себе подобными. Одним из успешных экспериментов такого рода является ужасный драколиск.

СОЗДАНИЕ ПОЛУДРАКОНА

«Полудракон» — врождённый или приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому и материальному существу (далее — базовое существо). Полудракон сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КО базового существа + 2 (минимум 3).

Тип: тип существа изменяется на дракона.

КЗ, БМА и испытания пересчитывать не нужно.

Класс брони: бонус к естественной броне увеличивается на 4.

Защитные способности/ОС: полудракон получает ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, невосприимчивость к сну,

параличу и стихии того же типа, что и его губительное дыхание.

Скорость: у полудракона есть крылья. Скорость его полёта в два раза больше базовой наземной скорости базового существа (средняя маневренность), если скорость полёта базового существа не была выше.

В ближнем бою: полудракон получает два удара когтями и одну атаку укусом. Урон зависит от размера существа (см. «Естественные атаки» на стр. 300–301). Если базовое существо могло использовать рукотворное оружие, полудракон сохраняет эту способность.

Особые способности: полудракон сохраняет все особые атаки базового существа и может один раз в день использовать губительное дыхание в зависимости от разновидности дракона (см. ниже). Губительное дыхание наносит урон в размере $Xd6$, где X — количество КЗ народа полудракона (испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое, СЛ $10 + \frac{1}{2}$ КЗ народа + модификатор Вын полудракона).

Разновидность дракона	Губительное дыхание
Чёрный или медный	60-футовая линия кислоты
Латунный	60-футовая линия огня
Синий или бронзовый	60-футовая линия электричества
Красный или золотой	30-футовый конус огня
Зелёный	30-футовый конус кислоты
Белый или серебряный	30-футовый конус холода

Характеристики: по сравнению с базовым существом характеристики увеличиваются следующим образом: Сил +8, Вын +6, Инт +2, Хар +2.

Навыки: полудракон с КЗ народа получает за каждую из них пункты навыков в количестве 6 + модификатор Интеллекта. Классовые навыки народа остаются теми же, что и у базового существа.



ПОЛУНЕБОЖИТЕЛЬ

Прекрасный крылатый единорог грациозно взмывает ввысь, демонстрируя оперение цвета слоновой кости.

ПОЛУНЕБОЖИТЕЛЬ-ЕДИНОРОГ

КО 4



Опыт 1200

Хаотичное доброе крупное потустороннее существо (местный).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +14.

Аура: магический круг против зла*.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 13 (+4 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер); +2 (отражение) против зла.

ПЗ: 42 (4d10+20).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +8; +4 против яда.

СУ: 5/магия; Невосприимчивость: болезнь, обольщение, принуждение, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10, электричество 10; УкМ: 15.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 120 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: рог +10 (1d8+6), 2 копыта +7 (1d3+3).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: сокрушение зла 1 / день (+8 к атаке и КБ, +4 к урону), сокрушительная атака с разбега (рог, 2d8+12).

Псевдозаклинания (УЗ 9):

Неограниченно — определение мировоззрения (зло), свет.

3 / день — защита от зла, исцеление лёгких ранений.

1 / день — благословение, высшая телепортация (в пределах своей территории*), исцеление серьёзных ранений, нейтрализация яда, помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 19, Вын: 20, Инт: 13, Мдр: 25, Хар: 26.

БМА: +4; МБМ: +11; ЗБМ: 25 (29 против сбивания с ног).

Черты: Мультиатака, Уверенное владение оружием (рог).

Навыки: Акробатика +11, Внимание +14, Выживание +14 (+17 в лесах), Знание (планы) +5, Полёт +13, Проницательность +14.

Скрытность +11; Модификаторы народа: +3 к Выживанию в лесах, +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, силван.

ОС: магический удар*, понимание животных +18*.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, семейная пара или табун (3–6).

Сокровища: нет.

* Способность единорога; см. стр. 136 для детального описания.

Большинство полунебожителей рождаются у смертных от добрых потусторонних существ, но некоторые появляются на свет благодаря могущественной священной магии.

СОЗДАНИЕ ПОЛУНЕБОЖИТЕЛЯ

«Полунебожитель» — врождённый или приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому и материальному существу с Интеллектом не ниже 4. Существо-полунебожитель сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КЗ 5 или меньше: КО базового существа + 1; КЗ 6–10: КО базового существа + 2; КЗ 11 или больше: КО базового существа + 3.



Мировоззрение: любое доброе.

Тип: тип существа изменяется на потустороннее существо (местный). КЗ, БМА и испытания пересчитывать не нужно.

Класс брони: бонус к естественной броне увеличивается на 1.

Защитные способности/ОС: существо получает ночное зрение 60 футов; невосприимчивость к болезням; +4 (народ) к испытаниям против яда; устойчивость 10 к кислоте, холоду и электричеству; СУ 5/магия (при КЗ 11 и менее) или 10/магия (при КЗ 12 и более) и УкМ, равную КО + 11 (максимум 35).

Скорость: скорость полёта полунебожителя в два раза больше базовой наземной скорости базового существа (хорошая маневренность), если скорость полёта базового существа не была выше.

Особые способности: полунебожитель получает следующие способности:

Сокрушение зла (Св): один раз в день полунебожитель в качестве быстрого действия может сокрушить зло как паладин уровня, равного КЗ полунебожителя. Эффекты сокрушения зла продолжают действовать, пока цель не будет уничтожена или полунебожитель не отдохнёт.

Псевдозаклинания: полунебожитель с значением Инт или Мдр 8 и более обладает рядом псевдозаклинаний, состав которых зависит от количества КЗ существа. Если не указано обратное, каждое псевдозаклинание может быть использовано один раз в день. УЗ равен КЗ существа (или УЗ для псевдозаклинания базового существа, в зависимости от того, что выше).

КЗ	Псевдозаклинания	КЗ	Псевдозаклинания
1–2	Благословение, защита от зла 3 / день	11–12	Святое слово
3–4	Определение мировоззрения (зло), помощь	13–14	Аура святости 3 / день, посвящение добру
5–6	Исцеление тяжёлых ранений, нейтрализация яда	15–16	Массовый приворот (чудовище)
7–8	Исцеление от болезней, священный гнев	17–18	Призыв чудовища IX (только небожители)
9–10	Рассеивание зла	19–20	Воскрешение

Характеристики: полунебожитель получает бонус +4 к трём характеристикам по своему выбору и +2 к трём оставшимся.

Навыки: полунебожитель с КЗ народа получает за каждую из них пункты навыков в количестве 6 + модификатор Интеллекта.

ПРИВИДЕНИЕ

Это внушающее ужас призрачное существо бесшумно парит в воздухе, проходя сквозь предметы и как будто бы даже не замечая их.

ПРИВИДЕНИЕ

КО 7



Опыт 3200

Привидение человека, аристократ 7.

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный, изменённый гуманоид).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 17, врасплох 15 (+1 Лвк, +5 отражение, +1 уклонение).
ПЗ: 73 (7d8+42).

Стойкость +7, Реакция +5, Воля +7.

Защитные способности: бестелесность, возрождение, сопротивление проводимой энергии +4; Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: тлетворное касание +6 (7d6, испытание Стойкости со СЛ 18 уменьшает урон вдвое).

Особые атаки: ужасный стон (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 12, Вын: —, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 20.

БМА: +5; МБМ: +6; ЗБМ: 22.

Черты: Живучесть, Молниеносная реакция, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +18, Знание (высший свет) +10, Знание (история) +10, Полёт +9, Проницательность +10, Скрытность +9;

Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Скрытности.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: снаряжение ПВ.

Когда душа не в состоянии обрести покой из-за великой несправедливости, неважно — настоящей или кажущейся, она порой становится привидением. Эти существа обречены на вечные муки, они бесплотны и не могут уладить свои дела. Привидения могут иметь любое мировоззрение, но большая их часть осталась в мире живых из-за всепоглощающего гнева и ненависти, поэтому они хаотичные злые: даже добрые и принципиальные существа, став привидениями, могут ожесточиться и озлобиться.

Привидения нуждаются в предыстории больше, чем большинство чудовищ, описанных в этой книге. Почему этот персонаж стал привидением? Какие легенды и истории связаны с ним? Сцена с привидением не должна быть внезапной — для этого полно другой бестелесной нежити вроде призраков и духов. Для повествования полноценная встреча с привидением должна быть кульминацией, которой предшествует достаточно продолжительное, растущее напряжение, поддерживаемое атаками приспешников или кратковременными появлениями самого привидения. Привидение, описанное выше, — бывшая принцесса одного из

людских королевств, которую убил неверный возлюбленный: когда она уличила его в измене, он сковал её цепями и сбросил в колодец, в котором она и утонула. Параметры привидения специально подобраны, чтобы соответствовать предыстории, и показывают, что даже при использовании упрощённого класса персонажа ведущего можно создать сильного противника. Если применить этот шаблон к существам, имеющим уровни в классах или сильные особые способности, можно создать ещё более могущественных привидений.

Когда создаётся привидение, оно сохраняет бесплотные «копии» предметов, которые особенно ценило при жизни (при условии, что оригинальные предметы не находятся во владении других). Снаряжение служит привидению как обычно, но проходит через материальные предметы и существ, не причиняя им вреда. Волшебное оружие с бонусом усиления +1 или выше может нанести урон материальным существам, но любая подобная атака наносит лишь половину урона (50%), если это не оружие призрачного касания. Привидение может использовать щиты и доспехи, только если они обладают свойством призрачного касания.

Оригиналы предметов остаются в материальном мире, подобно останкам привидения. Если другое существо завладеет оригиналом, бесплотная копия исчезнет. Эта утрата всегда вызывает гнев привидения, которое не остановится ни перед чем, чтобы вернуть оригинал на место (и вновь получить возможность пользоваться копией).

СОЗДАНИЕ ПРИВИДЕНИЯ

«Привидение» — приобретённый шаблон, который можно применить к любому живому существу с Харизмой 6 или выше. Привидение сохраняет все параметры и особые способности базового существа, со следующими исключениями:

КО: КО базового существа + 2.

Тип: тип существа изменяется на нежить, и оно получает подтип «бестелесный». БМА, испытания и пункты навыков пересчитывать не нужно.

Класс брони: привидение получает бонус отражения, равный модификатору его Харизмы. Оно теряет бонус к естественной броне базового существа и все бонусы брони и щита, если это не силовые эффекты или предметы со свойством призрачного касания.

Кости здоровья: замените все КЗ народа базового существа на d8. Все КЗ от уровней в классах остаются неизменными. При определении ПЗ привидения используют модификатор Харизмы (а не Выносливости).

Защитные способности: привидение сохраняет все защитные способности базового существа, кроме тех, что для своего использования требуют материального тела. Привидения получают сопротивление проводимой энергии +4, ночное зрение 60 футов, способность бестелесный, а также все невосприимчивости и особенности нежити. Привидения получают способность к возрождению.

Возрождение (Св): в большинстве случаев привидение нельзя одолеть в бою — «уничтоженное» привидение возрождается через 2d4 дня, и даже самые мощные заклинания обычно оказываются бессильны. Единственный способ избавиться от привидения раз и навсегда — выяснить, в чём причина его существования, и исправить то, что не даёт ему упокоиться с миром. Конкретный способ упокоения зависит от привидения, и иногда для того, чтобы его установить, приходится провести целое расследование, поэтому ведущий должен подойти к этому вопросу творчески.

Скорость: привидения теряют все свои скорости и получают скорость полёта 30 футов (безупречная маневренность), если скорость полёта базового существа не была выше.

Атаки в ближнем и дистанционном бою: привидение теряет все атаки базового существа. Если оно могло пользоваться оружием при жизни, то став привидением, может пользоваться *оружием призрачного касания*.

Особые атаки: привидение сохраняет все особые атаки базового существа, но не может пользоваться теми, что требуют физического контакта. В дополнение к этому, привидение получает одну особую атаку из приведённого ниже списка за каждые 3 пункта КО (минимум 1 — первой выбранной способностью должно быть тлетворное касание). СЛ испытания против особой атаки привидения равна $10 + \frac{1}{2} \text{ КЗ привидения} + \text{модификатор его Харизмы}$, если не указано обратное. Ведущий может придумать любые другие способности привидения на своё усмотрение.

Зависть (Св): привидение очень сильно завидует живым. Один раз за раунд привидение может вселиться в существо на Материальном плане. Действие этой способности аналогично заклинанию *колдовской сосуда* (УЗ либо 10, либо КЗ привидения, в зависимости от того, что больше), за исключением того, что сосуда не требуется. Для применения этой способности привидение должно находиться рядом с целью. Цель проходит испытание Воли и при успехе отменяет этот эффект. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к зависти этого привидения на следующие 24 часа.

Истощающее касание (Св): привидение умерло, будучи больным или безумным. Оно получает атаку касанием, которая при попадании вызывает потерю 1d4 любой характеристики по выбору привидения и исцеляет ему 5 ПЗ. Когда привидение совершает атаку истощающим касанием, оно не может совершить обычную атаку касанием.

Телекинез (Св): смерти привидения сопутствовала серьёзная физическая травма. Привидение может использовать телекинез в качестве основного действия один раз каждые 1d4 раунда (УЗ либо 12, либо КЗ привидения, в зависимости от того, что больше).

Тлетворное касание (Св): все привидения получают эту атаку бесплотным касанием. Совершив основное действие, привидение проводит частью своего бесплотного тела сквозь тело противника, нанося ему $Xd6$ урона, где X — КО привидения. Этот урон — не негативная энергия, он

проявляется в виде ран и боли от сверхъестественного старения. Существа, невосприимчивые к сверхъестественному старению, невосприимчивы к этому урону, но в остальных случаях этот урон преодолевает все виды снижения урона. Испытание Стойкости уменьшает этот урон вдвое.

Тлетворный взгляд (Св): привидение обезображено годами или насилием и имеет атаку взглядом с дальностью 30 футов, наносящую 2d10 урона и 1d4 урона Харизме (испытание Стойкости отменяет урон Харизме, но не физический).

Ужасный стон (Св): привидение умерло, дрожа от ужаса. Совершив основное действие, оно может издать ужасный стон. Все живые существа в 30-футовом облаке должны пройти испытание Воли или впасть в панику на протяжении 2d4 раундов. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к стону этого привидения на следующие 24 часа.

Характеристики: Хар +4; привидение — бестелесная нежить, поэтому у него нет Силы и Выносливости.

Навыки: привидения получают +8 (народ) к проверкам Внимания и Скрытности. Внимания, Запугивание, Знание (магия), Знание (религия), Колдовство, Лазание, Маскировка, Полёт, Проницательность и Скрытность — всегда классовые навыки для привидения. В остальном у него те же навыки, что и у базового существа.



ПРИЗРАК

Густой туман принимает очертания полупрозрачной фигуры, чей искажённый гневом лицо напоминает страшную маску.

ПРИЗРАК

КО 7



Опыт 3200

Принципиальная злая средняя нежить (бестелесный).

Иници.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +17.

Аура: противоестественная аура (30 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 12 (+3 Лвк, +2 отражение).

ПЗ: 52 (8d8+16).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +9.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2.

Слабые стороны: светобоязнь, уязвимость к воскрешению.

АТАКА

Скорость: полёт 80 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +10 (1d8 и вытягивание жизни).

Особые атаки: вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 16), создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 16, Вын: —, Инт: 14, Мдр: 16, Хар: 15.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 21.

Черты: Бой вслепую, Уверенное владение оружием (касание), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +17, Выживание +11, Запугивание +13, Знание (история) +10, Знание (религия) +13, Полёт +11, Скрытность +14.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, несколько (3–6) или стая (7–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Противоестественная аура (Св): дикие и домашние животные ощущают присутствие призрака на расстоянии до 30 футов и по собственной воле не будут подходить ближе. Чтобы заставить животное подойти ближе, хозяин должен успешно пройти проверку Верховой езды, Дрессировки или понимания животных со СЛ 25, в противном случае животное паникует, пока не удалится от призрака на 30 футов.

Светобоязнь (Экс): призрак совершенно беспомощен при естественном солнечном свете (заклинание *дневной свет* не подходит) и пытается скрыться от него. Солнечный свет ошеломляет призрака и лишает его возможности атаковать.

Создание отродья (Св): гуманоидные существа, убитые призраком, через 1d4 раунда сами становятся призраками. Созданные отродья слабее обычных призраков: они получают штраф –2 ко всем проверкам и броскам d20, –2 ПЗ за каждую КЗ и вытягивают бесплотным касанием только один уровень. Отродья находятся под полным контролем создавшего их призрака до момента его смерти, после чего теряют все штрафы, становясь полноценными призраками

и обретая свободу воли. Отродья не сохраняют способностей, которыми владели при жизни.

Уязвимость к воскрешению (Св): возвращение к жизни или аналогичное заклинание способно уничтожить призрака (успешное испытание Воли отменяет эффект). Заклинание, применяемое таким образом, не требует реагентов.

Призраки — злая нежить, ненавидящая солнечный свет и всё живое. Большинство возникает из останков убитых или злых людей, чей гнев препятствует переходу в загробный мир. Подобно привидениям, призраки обитают в местах своей смерти, стремясь обречь других на такое же одинокое существование в виде нежити.

Призрак сохраняет прижизненный облик и может быть без труда узан всяким, кто его знал или видел его лицо на рисунках или картинах. Призраки твёрдо осознают себя как личность и, даже обезумев, по прошествии многих лет сохраняют сознание. Злые летописцы и некроманты зачастую пытаются сотрудничать с призраками, стремясь получить знания, которыми те владели при жизни и сохранили после смерти.



ПРИМАТ, ГОРИЛЛА

Крупный примат приближается, опираясь на руки, а его глаза, скрытые под надбровными дугами, высматривают опасность.

ГОРИЛЛА

КО 2



Опыт 600

Нейтральное крупное животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +7, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +3 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 17.

Черты: Внушительная стойкость, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +6, Внимание +8, Лазание +14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3-12).

Сокровища: нет.

Взрослый самец гориллы достигает 8 футов в высоту и весит до 400 фунтов. Обычно гориллы спокойны и миролюбивы, если их не беспокоить, но они крайне территориальные животные и приходят в ярость, если их спровоцировать. Приведённый блок параметров можно использовать для любого вида крупных приматов, схожих с гориллой. Для меньших по размеру приматов, вроде орангутанов и шимпанзе, используйте шаблон «молодой». Для самых маленьких приматов используйте параметры обезьян, указанные на стр. 267.

Перед тем как напасть, гориллы демонстрируют силу, ударяя себя в грудь, топая ногами и рыча. Если противник после этого не отступил, горилла нападает. Стаи приматов действуют совместно, остервенело разрывая противников на части руками и зубами.



ПРИМАТ, СВИРЕПЫЙ

Рот этого дикого примата полон острых зубов, а его длинные мускулистые руки царапают землю острыми загнутыми когтями.

СВИРЕПЫЙ ПРИМАТ (ГИГАНТОПИТЕК)

КО 3



Опыт 800

Нейтральное крупное животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 13 (+4 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 30 (4d8+12).

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +6 (1d6+4), 2 удара когтями +6 (1d4+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d4+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 20.

Черты: Стальная воля, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +6, Внимание +8, Лазание +16, Скрытность +2.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3-6).

Сокровища: скудные.

Этот примат известен в научных кругах как гигантопитек, гораздо более дикий и опасный зверь по сравнению с относительно миролюбивой гориллой. Взрослый самец свирепого примата достигает до 9 футов в высоту и весит около 1 200 фунтов. Это существо атакует каждого, кто вторгся на его территорию, включая приматов из чужой стаи, и не прекращает нападение до тех пор, пока чужак не умрёт или не сбежит.

Свирепый примат не предупреждает о своих намерениях, всегда атакуя внезапно и стремясь вцепиться во врага зубами и когтями. При встрече с противником, облачённым в тяжёлую броню, примат постарается захватить его, повалить на землю и разодрать.

ПСЕВДОДРАКОН

У этого миниатюрного — не большие кошки — дракона чешуйчатое тело, маленькие рожки, мелкие острые зубы, а на кончике хвоста — зазубренное жало.

ПСЕВДОДРАКОН

КО 1



Опыт 400

Нейтральный добрый маленький дракон.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, слепое чутьё 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, врасплох 14 [+2 естественная броня, +2 Лвк, +2 размер].

ПЗ: 15 (2d12+2).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +4.

Невосприимчивость: паралич, сон; УкМ: 12.

АТАКА

Скорость: 15 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: жало +6 (1d3–2 и яд), укусы +6 (1d2–2).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов (5 футов для жала).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 7, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 10 (14 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +6, Выживание +6, Дипломатия +5,

Полёт +15, Проницательность +6, Скрытность +19 (+23 в лесах); Модификаторы народа: +4 к Скрытности (+8 в лесах).

Языки: драконий; телепатия 60 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или выводок (3–5).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 14; Частота: 1 / минута

до 10 минут; Действие: сон на 1 минуту;

Лечение: 1 испытание. СЛ испы-

тания зависит от Выносливости псевдодракона и включает бонус +2 (народ).

Игривые и осторожные псевдодраконы — маленькие родственники истинных драконов. Зачастую для выражения эмоций они шипят, рычат, урчат и пищат, но при этом могут и телепатически общаться с любым разумным существом. Если их не провоцировать и предложить угощение, они охотно расскажут, что происходит на их территории, но если им угрожать или применить силу — убегут.

Псевдодраконы плотоядны и питаются насекомыми, грызунами, мелкими птицами и змеями, но иногда едят яйца и не прочь полакомиться маслом, сыром и рыбой. Эти существа охотятся на земле подобно ящерицам или выслеживают добычу в полёте, как хищные птицы. Они столь же умны, как и большинство гуманоидов, и поэтому предпочитают, чтобы к ним относились как к друзьям, а не питомцам. Псевдодраконы не любят злых существ, но могут подружиться с друидами и следопытами или сотрудничать с добрыми драконами, служа им разведчиками. Из них получаются хорошие фамильяры, но для этого заклинатель должен им понравиться (и обладать чертой Улучшенный фамильяр). Кроме того, они нередко просто дружат с теми, кто им нравится или доказал свою преданность. Псевдодракон может следовать за персонажем дни, недели, годы, а то и всю жизнь, если с ним хорошо обращаются, кормят, любят и заботятся.

По достижении зрелого возраста псевдодракон вырастет до 3 футов в длину (2 из которых — хвост) и весит около 7 фунтов. Каждую весну самки откладывают 2–5 яиц, похожих на куриные, но с кожистой пёстрой скорлупой. Выводок псевдодраконов (так называется группа псевдодраконов, а не псевдодраконы из одной кладки яиц) состоит из семейной пары и нескольких детёнышей, почти достигших зрелости.



ПТИЦА РУХ

Этот огромный пернатый хищник пронзительно кричит, выставив когтистые лапы, каждая из которых способна с лёгкостью схватить лошадь.

ПТИЦА РУХ

КО 9



Опыт 6400

Нейтральное гигантское животное.

Иници.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 8, врасплох 20 (+14 естественная броня, +2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 120 (16d8+48).

Стойкость +13, Реакция +14, Воля +8.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +18 (2d6+9 / 19-20 и захват), укус +17 (2d8+9).

Занимаемое пространство: 20 футов;

Зона досягаемости: 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 11.

БМА: +12; МБМ: +25 (+29 при захвате); ЗБМ: 37.

Черты: Атака в полёте, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (лапы), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (лапы), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +15, Полёт +7.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые горы.

Численность: одиночка или семейная пара.

Сокровища: нет.

Птицы Рух — легендарные хищники, способные унести в когтях слонов и других больших животных. Длина обычной птицы Рух от клюва до хвоста — 30 футов, размах крыльев — 80 футов, а вес — до 8000 фунтов. Их клюв загнут подобно орлиному и предназначен для терзания добычи, но многие из этих птиц предпочитают схватить её когтистыми лапами и сбросить с огромной высоты, чтобы убить и потом расклевывать до костей, поэтому за ними часто следуют стаи падальщиков — грифов, грачей и орлов, надеющихся тоже урвать кусочек. Птица Рух обычно не обращает на них внимания, но может случайно проглотить, попросту не заметив.

Птицы Рух одинаково хорошо чувствуют себя над морем и над сушей. Хотя они способны спать в полёте и могут

преодолевать огромные расстояния в поисках пищи, они возвращаются в родные горы, чтобы построить гнездо и обзавестись потомством. Свои огромные гнёзда птицы Рух строят из стволов деревьев и обломков стен, выбирая для них каменные утёсы, на которые невозможно забраться с земли. Раз в десять лет пара этих птиц откладывает 3–5 яиц и выращивает птенцов. Вне брачного периода птицы Рух крайне недружелюбны и могут даже напасть на другого представителя своего вида, вступив с ним в яростную воздушную схватку за территорию. Когда в гнезде появляются яйца или птенцы, родители по очереди совершают дальние полёты: пока один отсутствует, второй не улетает дальше 10 миль от гнезда.

Большая часть птиц Рух имеет белое оперение, но оно может быть и другого цвета, от тёмно-коричневого или золотого до чёрного или кроваво-красного. Перья этих существ достаточно дорого стоят, но гораздо выше ценятся их яйца. Из-за редкости и сопряжённого с их добычей риска одно неповреждённое яйцо (размером с человека) может стоить 4000 зм. Птицу Рух можно приручить подобно любому другому животному, но её огромные размеры делают дрессировку непростым занятием для большинства тренеров среднего размера. Великаны же, особенно штормовые и облачные, не имеют таких проблем и часто используют дрессированных птиц Рух для охраны жилищ, а иногда и для верховой езды, но это прерогатива самых влиятельных из них.

Друиды и следопыты зачастую выбирают недавно вылупившихся птиц Рух в качестве верного зверя — они размером с человека и способны летать и охотиться уже через несколько минут после появления на свет. К несчастью для друидов, желающих заполучить в спутники исполинское существо, размер птицы Рух в этом случае ограничен крупным, однако его достаточно, чтобы средних размеров друид или следопыт смог передвигаться на птице верхом.

ПТИЦА РУХ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

НАЧАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ:

Размер: средний; **КБ:** +5 естественная броня; **Скорость:** 20 футов, полёт 80 футов; **Атака:** 2 лапы (1d4), укус (1d6); **Характеристики:** Сил 12, Лвк 19, Вын 9, Инт 2, Мдр 13, Хар 11; **Особые свойства:** сумеречное зрение.

ИЗМЕНЕНИЯ НА 7 УРОВНЕ:

Размер: крупный; **КБ:** +3 естественная броня; **Атака:** 2 лапы (1d6 и захват), укус (1d8); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4.

ПУРПУРНЫЙ ЧЕРВЬ

Этот огромный червь покрыт броней из тёмно-пурпурных хитиновых пластин. В его огромный зубастый зев с лёгкостью поместится бык.

ПУРПУРНЫЙ ЧЕРВЬ

КО 12



Опыт 19200

Нейтральный гигантский волшебный зверь.

Иниц.: -2; Восприятие: виброслуховителность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 4, врасплох 26 [+22 естественная броня, -2 Лвк, -4 размер].

ПЗ: 200 [16d10+112].

Стойкость +17, Реакция +8, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 10 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укусы +25 [4d8+12 / 19-20 и захват], жало +25 [2d8+12 и яд].

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: проглатывание [4d8+18 дробящего урона, КБ 21, 20 ПЗ].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 6, Вын: 25, Инт: 1, Мдр: 8, Хар: 8.

БМА: +16; МБМ: +32 [+36 при захвате]; ЗБМ: 40 (нельзя сбить с ног).

Черты: Критическая точность, Критическое ошеломление, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (укус, жало), Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +18, Плавание +20.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 25; Частота: 1 / раунд

до 6 раундов; Действие: 1d4 урона

Силе; Лечение: 3 испытания подряд.

СЛ испытания зависит от Выносливости пурпурного червя.

Пурпурные черви — огромные падальщики, обитающие в самых глубоких пещерах и питающиеся любой попавшейся на пути органикой, которую они обычно заглатывают целиком. Достаточно часто можно услышать истории о том, как целая группа исследователей один за другим канула в бездонной глотке этого чудовища.

Хоть пурпурный червь и предпочитает питаться

живыми существами, он поглощает массу грязи и минералов, прокапывая ходы под землёй, поэтому в его потрохах можно найти драгоценные камни и другие предметы, способные выдержать воздействие желудочного сока. В местности, богатой полезными ископаемыми, например окрестностях дварфийских шахт, тоннели, оставляемые пурпурными червями, буквально забиты сырой рудой.

Пурпурный червь обычно занимает большую подземную пещеру и устраивает в ней гнездо, куда возвращается, чтобы переварить пищу или отдохнуть, но большую часть времени проводит, прорывая новые подземные ходы или ползая по старым, стремясь утолить сильнейший голод. Совсем неразумными этих чудовищ назвать нельзя, но они достаточно глупы. Существа, способные контролировать пурпурных червей при помощи магии или владеющие подходящим для их удержания помещением, часто используют их для охраны.

Глубинный пурпурный червь — самый распространённый представитель вида, но в глухих местах обитают и другие разновидности: в глубоких подземных озёрах и тропических морях живут гладкие пятнистые сине-зелёные подводные черви (они теряют скорость рытья, зато плавают со скоростью 40 футов), а в далёких пустошах и каменистых пустынях обитают тёмно-алые черви (размер этих червей не меньше колоссального). Без сомнения, в отдалённых уголках мира существуют и другие виды этих чудовищ.



РАКШАСА

Вывернутые наоборот пальцы и осклизшая звериная морда явно указывают на то, что это существо не задумало ничего хорошего.

РАКШАСА

КО 10



Опыт 9600

Принципиальное злое среднее потустороннее существо (местный, перевёртыш).

Иници.: +9; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 16, врасплох 19 (+9 естественная броня, +5 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 115 (10d10+60).

Стойкость +9, Реакция +12, Воля +8.

СУ: 15/добро и колющее; УкМ: 25.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 кукри +16/+11 (1d4+4 / 15–20), удар когтями +10 (1d4+1), укусы +10 (1d6+1).

Особые атаки: чтение мыслей.

Известные заклинания (УЗ 7):

3 (5 / день) — внушение (СЛ 16), удар молнии (СЛ 16).

2 (7 / день) — кислотная стрела, малый образ, невидимость.

1 (7 / день) — волшебная стрела, магический доспех, немой образ, приворот (гуманоид) (СЛ 14), щит.

0 — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук (СЛ 13), сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 20, Вын: 22, Инт: 13,

Мдр: 13, Хар: 17.

БМА: +10; МБМ: +13; ЗБМ: 29.

Черты: Защитная стойка, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (кукри), Фехтование.

Навыки: Блеф +20, Внимание +14, Дипломатия +16, Исполнение +16, Маскировка +24, Проницательность +14, Скрытность +18;

Модификаторы народа: +4 к Блефу, +8 к Маскировке.

Языки: всеобщий, дьявольский, подземный.

ОС: смена формы (любой гуманоид, иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или культ (3–12).

Сокровища: удвоенные (+1 кукри, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Чтение мыслей (Св): ракшаса может читать мысли, как при использовании одноимённого заклинания (УЗ 18). Приостановка

и возобновление способности требуют свободного действия. При применении способности считается, что ракшаса потратил три раунда на концентрацию и поэтому получает максимум информации. Существо может отменить эффект этой способности, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 18. СЛ испытания зависит от Харизмы ракшаса.

Ракшаса — злой дух, прикидывающийся гуманоидным существом, чтобы незаметно жить среди потенциальной добычи. Эти существа воплощают собой всё то, что строгой запретом в большинстве культур, и упиваются ужасными деяниями, находясь в облике жертв. Будь они людьми, они считались бы преступниками, обречёнными гореть в Преисподней за каннибализм, святотатство и еще более серьезные преступления.

В истинном облике ракшаса выглядит как гуманоид со звериной головой. Обычно это голова большой кошки (тигра или пантеры) или змеи (например, кобры или гадюки), но может быть и другой — примата, шакала, грифа, слона, богомола, ящерицы, носорога, кабана и т. д. В большинстве случаев голова даёт определённое представление о личности ракшаса: тигро-головый ракшаса скрытен и кровожаден, а кабаноголовый может оказаться обжорой и грубияном. При этом базовые параметры ракшаса редко меняются, но существуют и более могущественные разновидности этих существ: они многоглавы и обладают более сильными заклинаниями и дополнительными особыми способностями.

Ракшасы не принимают религию: несмотря на осведомлённость о божественных силах, они считают достойными поклонения смертных лишь себя, так что жрецы-ракшасы — большая редкость. Эти потусторонние существа давно обжились на Материальном плане, поэтому многие полагают, что первые ракшасы выбрали изгнание, предпочтя его другой судьбе, уготованной им давно забытым божеством. Они предпочитают работать в одиночку, но встречаются и целые семьи ракшасов, на протяжении веков совместно пытающиеся разрушить цивилизацию смертных изнутри. Рост ракшаса — 6 футов, а вес — 180 фунтов.



РАСТЕПИГМЕЙ

Этот низенький худощавый зеленокожий гуманоид вооружён копьём. С его рук, ног и талии патлами свисают нити плесени.

РАСТЕПИГМЕЙ

КО ½



Опыт 200

Нейтральное небольшое растение.

Иници.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 14 (+3 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 5 (1d8+1).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +0.

СУ: 5/режущее или дробящее;

Невосприимчивость: особенности растений, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +1 (1d4) или длинное копьё +1 (1d6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 14, Вын: 12, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +0; МБМ: -1; ЗБМ: 11.

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +7, Скрытность +10 (+18 среди растений);

Модификаторы народа: +4 к Скрытности (+12 среди растений).

Языки: подземный, растеписмейский (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, банда (2-6) или племя (7-30 и 1 вождь).

Сокровища: обычные (длинное копьё, другие сокровища).

Растеписмей созданы опасным грибом, известным под названием «ржавчатая плесень». Существо, убитое этим грибом, превращается в инкубатор для спор и через день раскрывается, выпуская 1d6 взрослых растеписмеев. Растеписмей никак не связан с телом, из которого вылез, но может испытывать к нему своего рода уважение и носить его частицу — обычно несколько костей или зубов — с собой на память, часто делая из них грубое копьё или другое оружие.

Растеписмей живут сплочёнными племенами и яростно охраняют свои пятна ржавчатой плесени. Эти существа не способны говорить и общаются на примитивном языке ритмичных хлопков, постукиваний и щелчков. Это общение эхом разносится по пещерам, где они охотятся. Рост растеписмеев — от 2 до 4 футов, а вес — от 15 до 25 фунтов.

Приблизительно 1 из 20 растеписмеев — вождь. Это растеписмей с шаблоном «усиленный» (и зачистую с уровнями в классах), переносящий в себе

споры ржавчатой плесени и заражающий ими каждого, кого ударил своим естественным оружием (см. ниже).

РЖАВЧАТАЯ ПЛЕСЕНЬ (КО 6)

Этот опасный гриб произрастает пятнами в тёмных и влажных местах, особенно разрастаясь в самом центре логова растеписмеев. Когда существо приближается к пятну плесени на 5 футов, она выпускает споры (взрыв радиусом 5 футов). Все существа в области действия должны пройти испытание Стойкости со СЛ 15, при провале споры прорастают в жертвах, нанося 2 урона Выносливости каждый раунд. Существо может в каждом раунде повторно пытаться пройти испытание Стойкости, чтобы остановить рост спор. Невосприимчивость к болезням не спасает от спор, но их рост может быть остановлен заклинанием *исцеление от болезней* и аналогичными эффектами, а также солнечным светом. Растения невосприимчивы к спорам ржавчатой плесени.

Из тела существа, убитого ржавчатой плесенью, через 24 часа появляется взрослый растеписмей, если убитое существо было небольшого или большего размера. За каждую категорию размера, превышающую небольшой, из тела появляется дополнительный растеписмей.

Пятно ржавчатой плесени невосприимчиво ко всему, кроме кислоты, алкоголя и заклинания *исцеление от болезней* (или аналогичного магического эффекта, например заклинания *излечение*), которые при контакте уничтожают одно пятно ржавчатой плесени. Солнечный свет не уничтожает плесень, но она становится неактивной и безвредной, пока находится на свету.



РЕМОРАЗ

Из-под снега выползает огромное многоногое чудовище, спина которого покрыта докрасна раскалёнными хитиновыми пластинами.

РЕМОРАЗ

КО 7



Опыт 3200

Нейтральный огромный волшебный зверь.

Иниц.: +1; Восприятие: вибросенситивность 60 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 9, врасплох 19 (+11 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 94 (9d10+45).

Стойкость +11, Реакция +7, Воля +4.

Невосприимчивость: огонь, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (3d6+9 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: жар, проглатывание (2d6+9 и 8d6 урона огнём, КБ 15, 9 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 13, Вын: 21, Инт: 5, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +9; МБМ: +17 (+21 при захвате); ЗБМ: 28 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бойня, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Эксперт [Внимание].

Навыки: Внимание +16.

Языки: великаний (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные пустыни и ледники.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жар (Св): разъярённый ремораз нагревается так сильно, что причиняет 8d6 урона огнём всему, что коснулось его тела. Так, существа, ударившие ремораза естественной атакой или безоружным ударом, получают урон, а поразившие его оружием — нет. Жар может расплавить или сжечь оружие при контакте: оно должно пройти испытание Стойкости со СЛ 19 и при успехе не получает урона. СЛ испытания зависит от Выносливости ремораза.

В мире, где царит снег и холод, ремораза особенно боятся из-за бушующего в нём пламени, раскаляющего его спинную броню докрасна всякий раз, когда

он злится, приходит в возбуждение или испытывает боль. Существа, привыкшие к холоду, обычно уязвимы к огню, поэтому естественная защита реморазов делает их одними из опаснейших хищников в этой ледяной местности.

Реморазы обитают в разветвлённых норах, идущих сквозь толщу ледников. Эти чудовища используют жар своих тел, чтобы проплавлять сквозь лёд тоннели, чьи стенки быстро замерзают вновь, что позволяет создавать крепкие и запутанные лабиринты.

На первый взгляд ремораз имеет много общего с обычными мелкими вредителями, но на самом деле он достаточно умен: будучи неспособным говорить, он хорошо понимает великаний язык, чем великаны и пользуются, чтобы обеспечить мирное сосуществование с ним. Морозные великаны особо стремятся завоевать расположение реморазов, ведь те, кто вытерпит ужасные и порой смертельные ожоги, становятся «друзьями червя» и получают в распоряжение мощное оружие — убийцу, способного вылезти из льда в сердце вражеской ледяной крепости и напасть на морозных великанов, используя их уязвимость к огню. Прочие великаны используют этих существ как живые кузницы, ведь их жар способен плавить металл.

Длина ремораза — 25 футов, а вес — 10 000 фунтов.



РЖАВИЛЬЩИК

У этого насекомоподобного чудища четыре ноги, странные наросты на хвосте, напоминающие лопасти, и два длинных пушистых усика на голове.

РЖАВИЛЬЩИК

КО 3



Опыт 800

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх на металлы 90 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 13, врасплох 15 (+5 естественная броня, +3 Лвк).
ПЗ: 27 (5d8+5).

Стойкость +2, Реакция +4, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: укусы +6 (1d3), усики +6 (атака касанием, ржавчина).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +3; МБМ: +3; ЗБМ: 16 (20 против сбивания с ног).

Черты: Усиленная способность (ржавчина), Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12, Лазание +8.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–10).

Сокровища: скудные (неметаллические).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нюх на металлы (Экс): эта способность действует аналогично нюху, но её радиус действия — 90 футов, и ржавильщик способен чутя лишь металлические предметы (и существ, несущих металл или облачённых в доспехи из него).

Ржавчина (Св): от касания усиков ржавильщика любой металл начинает быстро окисляться и ржаветь (это основная естественная атака).

Предмет, которого коснулся ржавильщик, теряет половину прочности и становится сломанным — второе касание полностью разрушает предмет. Ржавильщик не провоцирует внеочередных атак, пытаясь атаковать оружие своими усиками. Если существо сделано из металла, усики ржавильщика наносят ему 3d6+5 урона. Волшебные предметы, металлические существа и предметы, находящиеся в распоряжении персонажей, могут пройти испытание Реакции со СЛ 15 и при успехе отменяют этот эффект. СЛ испытания зависит от Выносливости ржавильщика.

Изо всех ужасных чудовищ, встречающихся под землёй, только ржавильщик выбирает целью самое дорогое для искателя приключений — его сокровища.

Это чудище обычно около 5 футов в длину, весит почти 200 фунтов и было бы достаточно опасно и без своих странных пищевых пристрастий, в честь которых названо. Ржавильщики питаются металлическими предметами, предпочитая железо и железосодержащие сплавы вроде стали, но могут с равной лёгкостью поедать мифрал, адамантин и зачарованные металлы. Любой металл, коснувшийся усиков или панциря ржавильщика, окисляется и рассыпается в прах в считанные секунды, что делает это существо крайне опасным для подземных путешественников и dwarфов-шахтёров, которым приходится защищать свои плавильни и руду.

Сами по себе ржавильщики не стремятся к насилию, но из-за неуголимго голода набрасываются на всё, что содержит хоть немного металла, и жестоко подавляют любое сопротивление. Находясь в небогатой металлами местности, ржавильщик способен использовать нюх на металлы, чтобы преследовать ускользнувшую добычу несколько дней, если, конечно, у неё осталось что-то металлическое. К счастью, достаточно часто можно отделаться от ржавильщика, кинув ему что-нибудь тяжёлое и металлическое, вроде щита, и быстро убежав в противоположную сторону. Путники, проходящие через населённые ржавильщиками места, достаточно быстро приучаются держать под рукой деревянное или каменное оружие.



РОСОМАХА

Этот приземистый мускулистый зверь размером с барсука скалится, демонстрируя полную пожелтевших зубов пасть.

РОСОМАХА

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 [+2 естественная броня, +2 Лвк].

ПЗ: 22 (3d8+9).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 10 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +4 (1d6+2), укус +4 (1d4+2).

Особые атаки: ярость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 16 (20 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Лазание +10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные леса.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ярость (Экс): получив урон в бою, росомеха в следующий свой ход впадает в ярость, набрасываясь на противника и не отступая, пока один из них не умрёт. Она получает +4 к Силе, +4 к Выносливости и -2 к КБ. Росомеха не может прекратить ярость, даже если захочет.

Росомехи территориальны, особенно если дело касается еды, и способны отогнать от своей добычи даже крупных хищников, таких как чёрные медведи. Сердитая росомеха источает очень сильный и неприятный запах.

У росомех мощные челюсти, сильные лапы и толстая шкура, в бою они бесстрашно набрасываются на противника, кусаясь и царапая его когтями, а будучи ранеными, впадают в ярость и становятся ещё опаснее.



РОСОМАХА, СВИРЕПАЯ

Эта ужасная росомеха размером с медведя, её челюсти и когти чудовищно большие, а глаза заволокло красной пеленой.

СВИРЕПАЯ РОСОМАХА

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +7; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 13 [+4 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +7, Реакция +7, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +6 (1d8+4), укус +6 (1d6+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: ярость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 17, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 21 (25 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +12, Лазание +12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные леса.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ярость (Экс): получив урон в бою, свирепая росомеха в следующий свой ход впадает в ярость, набрасываясь на противника и не отступая, пока один из них не умрёт. Она получает +4 к Силе, +4 к Выносливости и -2 к КБ. Существо не может прекратить ярость, даже если захочет.

Свирепые росомехи охраняют место обитания ещё ревностнее, чем их обычные сородичи, сражаясь за него до последнего вздоха. Ситуация осложняется тем, что они часто живут в населённой местности и нападают на сёла и деревни. Свирепые росомехи вырастают до 12 футов в длину и весят до 2 000 фунтов.

САЛАМАНДРА

Этот змееподобный гуманоид гневно шипит. На его огненно-красной чешуе, покрытой копотью, пляшут потрескивающие язычки пламени.

САЛАМАНДРА

КО 6



Опыт 2400

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (огненный, экстрапланарный).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 18; касание 11, врасплох 17 (+7 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 76 (8d10+32).

Стойкость +10, Реакция +7, Воля +6.

СУ: 10/магия; Невосприимчивость: огонь.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: копьё +11/+6 (1d8+4 / ×3 и 1d6 урона огнём), удар хвостом +6 (2d6+1, 1d6 урона огнём и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (10 футов для удара хвостом).

Особые атаки: жар, сдавливание (2d6+4 и 1d6 урона огнём).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 13, Вын: 18, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 13.

БМА: +8; МБМ: +11 (+15 при захвате); ЗБМ: 22 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Стальная воля, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +12, Блеф +12, Внимание +16, Запугивание +12, Знание (планы) +13, Проницательность +13, Ремесло (оружейник) +17, Скрытность +12; Модификаторы народа: +4 к Ремеслу (бронник, кузнец и оружейник).

Языки: всеобщий, игнан.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Огня).

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–5).

Сокровища: обычные (копье, другие негорючие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жар (Экс): саламандра производит так много жара, что каждое её прикосновение дополнительно наносит 1d6 урона огнём. Металлическое оружие саламандры тоже служит проводником этого жара.

Саламандры — коренные обитатели плана Огня, где легионы этих яростных воителей держат в страхе прочих существ. Некоторые из более сильных огненных народов стремятся поработить саламандр из-за их кузнечного мастерства и боевых умений, поэтому саламандры люто ненавидят ифритов и других местных обитателей.

В логовах саламандр обычно поддерживает температура в 260 и более градусов. Они могут переносить и более низкие температуры, но делают это лишь вынужденно и становятся при этом гораздо более вспыльчивыми и сердитыми.

Несмотря на то, что саламандры родом с плана Огня, им куда ближе по духу Бездна, и они питают глубокое уважение к демонам (особенно к тем, которые связаны с огнём, вроде балоров и некоторых огненных демонических владык). В результате в Бездне нередко встречаются большие группы саламандр.

Эти существа часто призываются на Материальный план, где служат стражами или, чаще, кузнецами, создающими оружие, броню и прочие металлические изделия, поскольку мастерство саламандр в этой области поистине легендарно. Саламандры также населяют Материальный план в тех местах, где грань между этим миром и планом Огня особенно тонка, например возле вулканов и даже в их жерлах.

Поскольку условия обитания саламандр столь экстремальны, они хранят лишь сокровища, способные выдерживать сильный жар: драгоценные камни, мечи, доспехи и прочие предметы из тугоплавких металлов. Общество саламандр отличается жестокостью и основывается на подчинении слабых сильным. Более слабые существа, причиняющие беспокойство саламандре, обречены на медленную и болезненную смерть.



САТИР

У этого красивого ухмыляющегося человека козлиные ноги и барьи рога, растущие из висков.

САТИР

КО 4



Опыт 1200

Хаотичная нейтральная средняя фея.

Иници.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 13, врасплох 15 (+5 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 44 (8d6+16).

Стойкость +4, Реакция +8, Воля +8.

СУ: 5/холодное железо.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: кинжал +6 (1d4+2 / 19–20), рога +1 (1d6+1).

Дистанционная: короткий лук +6 (1d6 / ×3).

Особые атаки: сиринга.

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Неограниченно — внушение (СЛ 17), пляшущие огоньки, приворот (гуманоид) (СЛ 15), призрачный звук (СЛ 14), сон (СЛ 15).

1 / день — призыв природного союзника III, ужас (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 12, Мдр: 14, Хар: 19.

БМА: +4; МБМ: +6; ЗБМ: 19.

Черты: Подвижность, Уворот, Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Блеф +15, Внимание +18, Выживание +7, Дипломатия +15, Запугивание +9, Знание (природа) +10, Исполнение (духовые инструменты) +19, Маскировка +9, Скрытность +17; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Исполнению, +4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, сильван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, группа (3–6) или вакханалия (7–11).

Сокровища: обычные (кинжал, короткий лук с 20 стрелами, искусно сделанная сиринга, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сиринга (Св): сатир может фокусировать и усиливать свою магию, играя на сиринге чарующую музыку. Когда он играет, все существа в радиусе 60 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 18 и при провале подвергаются эффекту заклинаний приворот (гуманоид), ужас, сон или внушение, в зависимости от выбранной сатиrom мелодии. Существо, успешно прошедшее испытание против любого из эффектов, невосприимчиво к эффектам этой сиринги на следующие 24 часа, но прочие псевдозаклинания сатира работают на него как обычно. Использование сиринги не расходует псевдозаклинания сатира, которые он может применять, даже лишившись её. Сиринга — искусно сделанный инструмент, поэтому сатир должен потратить неделю, чтобы вырезать новую. СЛ испытания зависит от Харизмы сатира.

Сатиры, которых в некоторых регионах называют фавнами, — распутные гедонисты, обитающие в первозданных частях леса. Они обожают вино, музыку и плотские утехы, отчего слывут повесами и обольстителями, совращающими юных дев и пастушков, оставляя после себя лишь незапланированные беременности и несладкие оправдания.

У сатиров почти всегда ладно сложенные тела красивых мужчин, но секрет их притягательности кроется в музыкальном таланте. При помощи сиринги они способны вплетать в музыку многочисленные заклинания, очаровывающие слушателя и подчиняющие его сиюминутным прихотям сатира.

Праздные сатиры часто выступают в роли хранителей существ, живущих в их лесу, и каждый, кому не посчастливилось обратить сладострастие сатира в гнев, неизбежно столкнется с опасными зверями, окружающими фавна. Хотя сатиры и ставят свои развлечения превыше всего, они не желают зла тем, кого совратили. Дети, рожденные в результате подобных свиданий, всегда полноценные сатиры и обычно похищаются своими взбалмошными сородичами вскоре после рождения.



Иллюстратор: Майк Ажж

САХВАДЖИН

У этого покрытого чешуёй гуманоида длинный рыбий хвост и рыбья же голова с зубастой пастью, а между когтей на руках и ногах — перепонки.

САХВАДЖИН

КО 2



Опыт 600

Принципиальное злое среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иниц.: +1; Восприятие: слепое чутьё 30 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 11, врасплох 15 (+5 естественная броня, +1 Лвк). ПЗ: 15 (2d10+4).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +4.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: трезубец +4 (1d8+3), укус -1 (1d4+1) или 2 удара когтями +4 (1d4+2), укус +4 (1d4+2).

Дистанционная: тяжёлый арбалет +3 (1d10 / 19-20).

Особые атаки: кровавое неистовство.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 14, Мдр: 13, Хар: 9.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 15.

Черты: Внушительная стойкость.

Навыки: Верховая езда +6, Внимание +6, Выживание +6,

Дрессировка +1, Плавание +15, Скрытность +6.

Языки: акван, всеобщий, сахваджинский; разговор с акулами.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: океаны с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара, команда (5-8), патруль (11-20, 1 лейтенант 3 уровня и 1-2 акулы), группа (20-80 и 100% не участвующих в бою, 1 лейтенант 3 уровня и 1 вожь 4 уровня на 20 взрослых и 1-2 акулы) или племя (70-160 и 100% не участвующих в бою, 1 лейтенант 3 уровня на 20 взрослых, 1 вожь 4 уровня на 40 взрослых, 9 стражей 4 уровня, 1-4 служки 3-6 уровня, 1 священница 7 уровня, 1 барон 6-8 уровня и 5-8 акул).

Сокровища: снаряжение ПВ (трезубец, тяжёлый арбалет с 10 болтами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровавое неистовство (Экс): будучи раненым в бою, сахваджин может раз в день впасть в неистовство в следующем после получения урона раунде. Он получает +2 к Выносливости, +2 к Силе и штраф -2 к КБ. Длительность неистовства — 1 минута или до конца боя, если тот закончится раньше.

Разговор с акулами (Св): сахваджин может телепатически общаться с акулами на расстоянии до 150 футов. Общение ограничивается простыми понятиями, такими как «плыви сюда», «защищай меня» или «атакуй эту цель».

К сожалению, ненасытные и жестокие сахваджины — один из наиболее процветающих морских народов. Их огромные города заполняют глубокие океанские впадины, а вблизи берегов расположено множество крепостей, откуда они совершают бесконечные набеги на врагов, живущих на побережье. Сахваджины горделивы и воинственны и редко заключают союзы с кем бы то ни было, рассматривая прочие морские народы (аболетов, мерфолоков и им подобных) как соперников. Единственные существа, к которым они относятся с уважением и обожанием, — акулы, поскольку сахваджины склонны отождествлять себя с этими неутомимыми хищниками. Средний рост сахваджина — 7 футов, а вес — около 250 фунтов.

У сахваджинов часто встречаются полезные мутации, и мутанты почти всегда занимают правящие должности или место в верхушке общества. Самая частая мутация — дополнительная пара рук (что позволяет существу держать больше оружия или совершать две дополнительных атаки когтями). По слухам, существует редкая разновидность сахваджинов, называемая маленти, которая выглядит не как рыболюди, а как морские эльфы, сохраняя при этом жестокость и кровожадность сородичей. Маленти состоят при дворе сахваджинских правителей в роли шпионов и убийц, но говорят, что в глубинах моря существуют и целые их племена.



СВИРФНЕБЛИН

Кожа этого жилистого лысого гнома серая, а бледные глаза чересчур велики и выразительны.

СВИРФНЕБЛИН

КО 1



Опыт 400

Свирфнеблин, следопыт 1.

Нейтральный небольшой гуманоид (гном).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 11 (+2 Лвк, +1 размер, +2 уклонение).

ПЗ: 15 (1d10+5).

Стойкость +6, Реакция +6, Воля +2.

УкМ: 12.

АТАКА

Скорость: 20 футов (15 футов в доспехах).

В ближнем бою: тяжёлый клевец +3 (1d4+1 / ×4).

Дистанционная: лёгкий арбалет +4 (1d6 / 19–20).

Особые атаки: заклятый враг (дварф +2), +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «дварф» или «рептилоид».

Псевдозаклинания (УЗ 1):

Постоянные — *необнаружимость*.

1 / день — *изменение облика*, *расплывчатость*, *слепота/глухота* (СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 10, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +1; ЗБМ: 15.

Черты: Живучесть.

Навыки: **Внимание** +6, **Выживание** +4 (+5 при выслеживании), **Знание** (подземелья) +4, **Лечение** +4, **Ремесло** (алхимик) +6, **Скрытность** +12 (+14 под землёй); **Модификаторы** народа: +2 к **Вниманию**, +2 к **Ремеслу** (алхимик), +2 к **Скрытности** (+4 к **Скрытности** под землёй).

Языки: гномий, подземный.

ОС: выслеживание, знание камня, понимание животных +0.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, компания (2–4), отряд (5–20, 1 лидер 3–6 уровня и 2 сержанта 3 уровня) или группа (30–50 и 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 5 лейтенантов 5 уровня, 3 капитана 7 уровня и 2–5 средних элементарей земли).

Сокровища: снаряжение ПВ (тяжёлый клевец, лёгкий арбалет с 10 болтами, другие сокровища).

Свирфнеблины, или глубинные гномы, — боковая ветвь народа гномов, предпочитающая уединение. Они обитают в городах, скрытых глубоко под землёй, где им не угрожают ни тёмные эльфы, ни другие подземные народы. Цветом их кожа напоминает серый или коричневый камень. У женщин тонкие серые волосы, а мужчины

полностью лысые. Связь этих гномов с миром фей гораздо прочнее, чем у их родичей, живущих на поверхности, поэтому они либо совсем не проявляют эмоций, либо выплескивают их бурно и беспорядочно. Свирфнеблины долгое время воевали с дваргами и не видят особой разницы между ними и прочими дваргами.

ПЕРСОНАЖИ-СВИРФНЕБЛИНЫ

Свирфнеблины используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. КО свирфнеблина равен его уровню в классах. Свирфнеблинам присущи следующие особенности народа:

–2 **Сила**, +2 **Ловкость**, +2 **Мудрость**, –4 **Харизма**: свирфнеблины ловки и наблюдательны, но достаточно слабы и безэмоциональны.

Небольшой размер: свирфнеблины — существа небольшого размера, поэтому они получают +1 (размер) к КБ, +1 (размер) к атакам, –1 к МБМ и ЗБМ и +4 (размер) к проверкам **Скрытности**.

Умение защищаться: свирфнеблины получают бонус +2 (уклонение) к КБ.

Восприятие: свирфнеблины обладают ночным зрением 120 футов и сумеречным зрением.

Удачливый: свирфнеблины получают +2 (народ) ко всем испытаниям.

Умелый: свирфнеблины получают +2 (народ) к проверкам **Скрытности**, увеличивающийся до +4 под землёй. Кроме этого, они получают +2 (народ) к проверкам **Внимания** и **Ремесла** (алхимик).

Ненависть: свирфнеблины получают +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «дварф» или «рептилоид», так как обучены сражаться против своих кровных врагов.

Знание камня: аналогично одноимённой особенности дварфов («Основная книга правил», стр. 24).

Устойчивость к магии: свирфнеблины обладают УкМ, равной числу их уровней в классах + 11.

Свирфнеблинская магия: СЛ испытаний против заклинаний школы иллюзии, сотворённых свирфнеблинами, повышается на +1. Кроме этого, они получают вышеперечисленные псевдозаклинания. УЗ для них равен уровню персонажа.

Языки: свирфнеблины начинают игру со знанием гномьего и подземного языков. Свирфнеблины с высоким значением **Интеллекта** могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: акло, великаний, всеобщий, гоблинский, дварфийский, драконий, орочий, терран, эльфийский.



СЕРАЯ ЖИЖА

Кажущиеся на первый взгляд обычными лужа, мокрое пятно на полу или влажный камень вдруг перестают быть таковыми, когда неожиданно выпускают ложноножки.

СЕРАЯ ЖИЖА

КО 4



Опыт 1200

Нейтральная средняя жижа.

Иниц.: -5; Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 5, касание 5, врасплох 5 (-5 Лвк).

ПЗ: 50 (4д8+32).

Стойкость +9, Реакция -4, Воля -4.

Защитные способности: особенности жиж; Невосприимчивость: огонь, холод.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +6 (1д6+4, 1д6 урона кислотой и захват).

Особые атаки: кислота, сдавливание (1д6+1 и 1д6 урона кислотой).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 1, Вын: 26, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +3; МБМ: +6 (+10 при захвате); ЗБМ: 11 (нельзя сбить с ног).

ОС: прозрачность.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные болота и подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислота (Экс): пищеварительный сок, покрывающий серую жижу, быстро разъедает органику и металлы, но не оказывает никакого действия на камень. Крушащие удары и атаки сдавливанием, совершаемые серой жижей, дополнительно наносят 1д6 урона кислотой. Доспехи или одежда существа, находящегося в захвате, получают такой же урон от кислоты, но успешно пройденное испытание Реакции со СЛ 20 позволяет избежать их повреждения. Металлическое или деревянное оружие, которым атакована серая жижа, при попадании получает 1д6 урона кислотой, если его носитель не пройдет испытание Реакции со СЛ 20. Если серая жижа контактирует с деревянным или металлическим предметом 1 полный раунд, она наносит этому предмету 12 урона кислотой. СЛ испытаний зависит от Выносливости серой жижи.

Прозрачность (Экс): серая жижа лишена яркой окраски, поэтому её сложно выделить на фоне окружающей обстановки. Для того чтобы заметить серую жижу, необходимо пройти проверку Внимания со СЛ 15. Существо, провалившее проверку и наступившее в жижу, автоматически получает урон от крушащего удара и подвергается попытке захвата с её стороны.

Серая жижа скользит по холодным болотам, туманным топам, а иногда и через подземелья и пещеры, поглощая всю органику, повстречавшуюся на пути. Несмотря на неразумность, жижа может доставить много хлопот из-за своей прозрачности. Она не способна ползать по стенам или плавать, но её легко не заметить и наступить в неё, когда серая жижа, по своему обыкновению, прячется в густой грязи, покрывающей берега болотных омутов, или растекается лужей по полу подземелья.

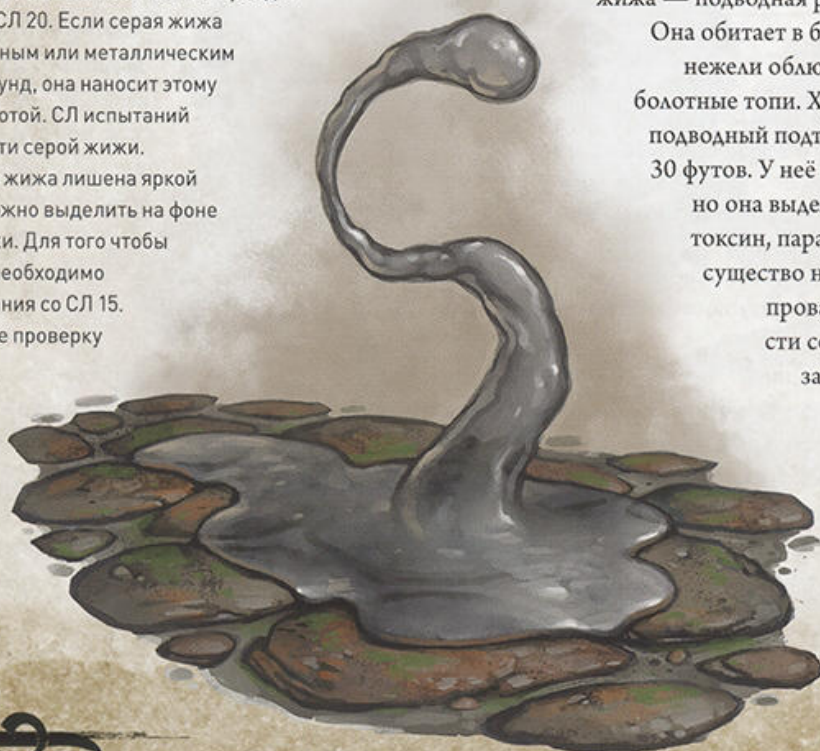
Некоторые мудрецы полагают, что это существо появилось в результате неудачного алхимического эксперимента, но другие считают, что первые серые жижи самозародились на свалке магических отходов. Но все теории насчёт того, что жижи — не живые существа, а алхимическая смесь редких кислот и магических отходов, вызывают скепсис у обитателей тех мест, где жижи водятся во множестве, а магического загрязнения отродясь не было.

РАЗНОВИДНОСТИ СЕРОЙ ЖИЖИ

Серая жижа легко и быстро адаптируется к переменам в окружающей среде, что обеспечивается как её несложным строением, так и тем, что размножается она делением. Ниже описаны две распространённые её разновидности.

Ид-жижа (КО 6): наверное, это самая странная разновидность жижи, поскольку это существо обладает зачатками разума, включая способность телепатически общаться с другими представителями вида и даже поражать врагов импульсами ментальной энергии. Ид-жижа — необычно усиленная разновидность серой жижи с Интеллектом 2, она получает пункты в навыках и черты (обычно это 4 пункта в Скрытности, Живучести и Улучшенная инициатива), может телепатически передавать другим ид-жижам в пределах 100 футов базовую информацию о своих ощущениях и неограниченно использовать псевдозащитные низшее замешательство (УЗ равен КЗ ид-жижи).

Хрустальная жижа (КО 4): хрустальная жижа — подводная разновидность обычной. Она обитает в более глубоких водоёмах, нежели облюбованные серой жижей болотные топи. Хрустальная жижа имеет подводный подтип и скорость плавания 30 футов. У неё нет атаки сдавливанием, но она выделяет обездвиживающий токсин, парализующий атакованное существо на 3д6 раундов, если оно провалит испытание Стойкости со СЛ 20 (СЛ испытания зависит от Выносливости хрустальной жижи).



СКЕЛЕТ

Куча костей внезапно поднимается, собираясь в человекоподобную фигуру. Она заносит костлявую руку для удара.

СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА

КО 1/3



Опыт 135

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 (+2 броня, +2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +0, Реакция +2, Воля +2.

СУ: 5/дробящее; Невосприимчивость: особенности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: сломанный скимитар +0 (1d6), удар когтями -3 (1d4+1) или 2 удара когтями +2 (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 14, Вын: —, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: +2; ЗБМ: 14.

Черты: Улучшенная инициатива^А.

Снаряжение: сломанная кольчужная рубаша, сломанный скимитар.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: любая.

Сокровища: нет.

Скелеты — кости мертвецов, оживлённые при помощи чёрной магии. Большинство скелетов абсолютно неразумны, но при оживлении получили способность использовать оружие и доспехи.

СОЗДАНИЕ СКЕЛЕТА

«Скелет» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому материальному существу (кроме нежити), у которого есть костная система (далее — базовое существо).

Класс опасности: зависит от КЗ следующим образом:

КЗ	КО	Опыт	КЗ	КО	Опыт
1/2	1/4	65	8–9	4	1 200
1	1/3	135	10–11	5	1 600
2–3	1	400	12–14	6	2 400
4–5	2	600	15–17	7	3 200
6–7	3	800	18–20	8	4 800

Мировоззрение: всегда нейтральное злое.

Тип: тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет все подтипы, кроме мировоззренческих (например, добрый) и видовых (например, великан), и не получает подтипа «изменённый». Скелет сохраняет все параметры и особые способности базового существа, за исключением перечисленных здесь изменений.

Класс брони: бонус к естественной броне меняется следующим образом:

Размер скелета	Бонус к естественной броне
Маленький или меньший	+0
Небольшой	+1
Средний или крупный	+2
Огромный	+3
Гигантский	+6
Колоссальный	+10

Кости здоровья: скелет теряет все КЗ, полученные от уровней в классах, и заменяет КЗ народа на d8. Если у существа нет КЗ народа, считается, что у него есть 1 КЗ народа. Если у существа более 20 КЗ, его нельзя превратить в скелет заклинанием *оживить мертвецов*. Скелет использует модификатор Харизмы (а не Выносливости) при определении ПЗ.

Испытания: базовые бонусы испытаний — Стойкость +1/3 КЗ, Реакция +1/3 КЗ, Воля +1/2 КЗ + 2.

Защитные способности: скелет теряет защитные способности базового существа и получает СУ 5/дробящее и невосприимчивость к холоду (в дополнение к обычным невосприимчивостям и особенностям нежити).

Скорость: крылатый скелет не может использовать свои крылья для полёта. Если базовое существо летало при помощи магии, это может и скелет. Прочие типы перемещения сохраняются.

Атаки: скелет сохраняет естественное оружие, атаки руковорным оружием и умеет обращаться с оружием базового существа (за исключением атак, которые для применения требуют плоти). Существо с руками получает одну атаку когтями за каждую руку и может атаковать каждой из них с полным модификатором атаки. Урон от атаки когтями зависит от размера скелета (см. стр. 301). Если базовое существо могло атаковать когтями, то урон когтей скелета используется только в том случае, если он больше.

Особые атаки: скелет теряет все особые атаки базового существа.

Характеристики: Лвк +2. У скелета нет ни Выносливости, ни Интеллекта, а его Мудрость и Харизма равны 10.

БМА: базовый модификатор атаки скелета равен 3/4 количества его КЗ.

Навыки: скелет теряет все пункты в навыках базового существа и не получает новых.

Черты: скелет теряет все черты, которыми обладало базовое существо, и получает дополнительную черту Улучшенная инициатива.

Особые свойства: скелет теряет большую часть особых свойств базового существа, сохраняя лишь экстраординарные свойства, улучшающие атаки в ближнем или дистанционном бою.

Среда обитания: любая, обычно та же, что и у базового существа.

Численность: любая.

Сокровища: обычно их нет, но порой создатель скелета выдаёт ему волшебное оружие или доспехи.

РАЗНОВИДНОСТИ СКЕЛЕТОВ

Существует множество разновидностей скелетов: например, объятые вечным пламенем или истекающие кровью и восстанавливающиеся со временем. Каждая из них может быть создана заклинанием *оживить мертвецов*, но при определении общего количества создаваемой нежити их КЗ считаются вдвое выше. При определении количества одновременно контролируемой нежити их КЗ считаются как обычно.

Самыми опасными скелетами по праву считаются скелеты-воители: зачастую они сохраняют не только свой интеллект, но и уровни в классах, которые у них были при жизни. Такой скелет невозможно создать при помощи заклинания *оживить мертвецов*, поскольку столь могущественная нежить возникает лишь в условиях, сходных с теми, что порождают привидений, либо в результате сложных нечестивых ритуалов.

Каждая из описанных разновидностей отличается от базового скелета в некоторых ключевых областях. Если не указано обратного, разновидности сочетаются между собой, поэтому вполне можно встретить окровавленного огненного скелета-воителя.

ОКРОВАВЛЕННЫЙ СКЕЛЕТ

Окровавленный скелет покрыт слоем крови, несущей негативную энергию. Кровь позволяет скелету восстанавливаться и исцеляться. Базовое существо изменяется следующим образом (в дополнение к шаблону скелета):

Класс опасности: как у обычного скелета + 1.

Быстрое исцеление: окровавленный скелет получает быстрое исцеление X, где X — его КЗ/2 с округлением вниз (минимум 1).

Испытания: окровавленный скелет получает сопротивление проводимой энергии +4.

Характеристики: Харизма окровавленного скелета равна 14.

Особые свойства: окровавленный скелет получает особое свойство Бессмертный.

Бессмертный (Св): окровавленный скелет уничтожен, если его ПЗ снижаются до 0, но он возвращается к нежизни через 1 час с 1 ПЗ, после чего восстанавливает ПЗ быстрым исцелением. Окровавленный скелет можно окончательно упокоить либо позитивной энергией, либо если его ПЗ снизились до 0 в области действия заклинаний *благословение* или *посвящение добру*, либо если на его останки вылили пузырёк святой воды.

ОГНЕННЫЙ СКЕЛЕТ

Огненный скелет окружён аурой пламени, наносящей огненный урон. Базовое существо изменяется следующим образом (в дополнение к шаблону скелета):

Класс опасности: как у обычного скелета + 1.

Аура: огненные скелеты окружены аурой пламени.

Аура пламени (Экс): существа, находящиеся рядом с огненным скелетом, получают 1д6 урона огнём в начале своего хода. Существо, успешно атаковавшее огненный скелет естественным оружием или безоружным ударом, получает 1д6 урона огнём.

Защитные способности: огненные скелеты теряют невосприимчивость к холоду, получая взамен невосприимчивость к огню и уязвимость к холоду.

В ближнем бою: атаки огненного скелета в ближнем бою (совершенные как обычным оружием, так и естественным) дополнительно наносят 1д6 урона огнём.

Характеристики: Харизма огненного скелета равна 12.

Особые свойства: огненный скелет получает особое свойство Огненная смерть.

Огненная смерть (Св): будучи уничтоженным, огненный скелет взрывается во вспышке пламени. Все существа, находящиеся в этот момент рядом, получают 1д6 урона огнём за каждые 2 КЗ скелета (минимум 1д6 урона). Испытание Реакции (СЛ = 10 + ½ КЗ скелета + его бонус Хар) уменьшает этот урон вдвое.



СКЕЛЕТ-ВОИТЕЛЬ

Скелет, облаченный в доспехи, заносит оружие, принимая боевую стойку. Его пустые глазницы излучают холодный синий свет.

СКЕЛЕТ-ВОИТЕЛЬ

КО 2



Опыт 600

Скелет человека — воитель, боец 1.

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 11, врасплох 20 (+6 броня, +2 естественная броня, +1 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 17 (3 КЗ; 2d8+1d10+3).

Стойкость +3, Реакция +1, Воля +3; сопротивление проводимой энергии +4.

СУ: 5/дробящее; Невосприимчивость: особенности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов [20 футов в доспехах].

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +7 (1d8+3 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 13, Вын: —, Инт: 9, Мдр: 10, Хар: 12.

БМА: +2; МБМ: +5; ЗБМ: 16.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (длинный меч), Улучшенная инициатива^Д.

Навыки: Внимание +6, Запугивание +7, Скрытность –1.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или отряд (3–12).

Сокровища: обычные (нагрудник, тяжёлый стальной щит, искусно сделанный длинный меч, другие сокровища).

Некоторым скелетам удаётся сохранить разум и хитрость, что делает их грозными воинами. Эта нежить способна получать уровни в классах, а потому гораздо могущественнее обычных неразумных скелетов.

СОЗДАНИЕ СКЕЛЕТ-ВОИТЕЛЯ

«Скелет-воитель» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому материальному существу (кроме нежити), у которого есть костная система (далее — базовое существо) и значение Интеллекта 3 или выше.

КО: КО обычного скелета с тем же количеством КЗ + 1 (см. стр. 243).

Тип: тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет все подтипы, кроме мировоззренческих и видовых.

Мировоззрение: любое злое.

Класс брони: естественная броня как у скелета (см. стр. 243).

Кости здоровья: замените все КЗ народа базового существа на d8, а затем прибавьте ещё 2 КЗ народа (существа без КЗ народа получают 2 КЗ). Все КЗ, полученные от уровней в классах, остаются без изменений.

Защитные способности: скелет-воитель получает СУ 5/дробящее, сопротивление проводимой энергии +4 и невосприимчивость к холоду (в дополнение к обычным невосприимчивостям и особенностям нежити).

Скорость: как у обычного скелета (см. стр. 243).

Атаки: как у обычного скелета (см. стр. 243).

Характеристики: Сил +2, Лвк +2. Скелет-воитель — нежить, поэтому у него нет Выносливости.

БМА: БМА скелета-воителя для КЗ народа равен $\frac{3}{4}$ количества его КЗ.

Навыки: скелет-воитель получает пункты навыков в количестве 4 + модификатор Интеллекта за каждую КЗ народа. Для КЗ народа классовыми считаются навыки: Внимание, Запугивание, Знание (магия), Знание (религия), Колдовство, Лазание, Маскировка, Полёт, Проницательность и Скрытность. Навыки, получаемые от уровней в классах, остаются без изменений.

Черты: скелет-воитель получает дополнительную черту Улучшенная инициатива.

Испытания: базовые бонусы испытаний для КЗ народа — Стойкость + $\frac{1}{3}$ КЗ, Реакция + $\frac{1}{3}$ КЗ, Воля + $\frac{1}{2}$ КЗ + 2.



Иллюстратор: Скотт Парди

СКОРПИОН, ГИГАНТСКИЙ

Огромный шестнадцатифутовый скорпион ползёт вперёд, выставив клешни и подняв вверх хвост с ядовитым жалом.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН

КО 3



Опыт 800

Нейтральный крупный вредитель.

Иниц.: +0; Восприятие: вибросенситивность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 9, врасплох 16 (+7 естественная броня, -1 размер). ПЗ: 37 (5d8+15).

Стойкость +7, Реакция +1, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +6 (1d6+4 и захват), жало +6 (1d6+4 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: сдавливание (1d6+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 10, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +3; МБМ: +8 (+12 при захвате); ЗБМ: 18 (30 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +4, Лазание +8, Скрытность +0; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Лазанию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые или умеренные леса, пустыни, равнины или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 17; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Силе; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантского скорпиона и включает бонус +2 (народ).

Гигантские скорпионы — чудовищная разновидность гораздо более распространённых пустынных скорпионов. Они склонны нападать на любое приблизившееся существо, атакуя его с разбега, хватая клешнями и жала своим членистым хвостом, чтобы умертвить добычу ядом.

Длина гигантского скорпиона от головы до основания хвоста составляет 8 футов, длина хвоста тоже около 8 футов, но он обычно загнут вверх на спину. Гигантские скорпионы весят от 2 000 до 6 000 фунтов.

Гигантские скорпионы обычно кормятся другими гигантскими вредителями и крупными млекопитающими, которых они парализуют ядом, но также нападут и съедят любое живое существо, подошедшее слишком

близко. Сами гигантские скорпионы являются добычей для пурпурных червей и других крупных хищников.

В брачный период эти существа совершают сложные ритуалы, хватая друг друга за клешни, изгибая хвост и совершая круговой «танец». После спаривания самец обычно убегает, чтобы не быть съеденным самкой. Самки не откладывают яиц, а являются живородящими, производя на свет выводок, насчитывающий около дюжины молодых скорпионов. Выводок живёт на спине матери до тех пор, пока не будет в состоянии охотиться самостоятельно.

Гигантские скорпионы обитают в подземных норах, как в одиночку, так и небольшими колониями, и изредка могут облюбовать руины или рукотворные подземелья, если там отыщется достаточно пищи. Их колонии обычно состоят из скорпионов одного выводка, которым ещё только предстоит самостоятельная жизнь.

Существует множество разновидностей гигантских скорпионов. Некоторые из них поменьше, но в основном эти существа гораздо крупнее обычных скорпионов. Эти скорпионы обитают в разной местности: лесах, равнинах или даже под землёй. Вы можете изменять размер и КЗ описанного существа (изменяя соответствующим образом Силу, Ловкость и Выносливость), чтобы создавать различных скорпионов.

Вид скорпиона	КО	Размер	КЗ
Зеленохвостый	¼	Маленький	1d8
Призрачный	½	Небольшой	2d8
Пещерный	1	Средний	3d8
Буреломный	8	Огромный	10d8
Императорский	11	Гигантский	16d8
Чёрный	15	Колоссальный	22d8



СЛИЗЕНЬ, ГИГАНТСКИЙ

Огромное коричнево-серое тело этого существа оставляет за собой дорожку из слизи, а длинный шипастый язык выскидывает добычу.

ГИГАНТСКИЙ СЛИЗЕНЬ

КО 8



Опыт 4800

Нейтральный огромный вредитель.

Иниц.: -4; Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 4, врасплох 20 (+16 естественная броня, -4 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 102 (12d8+48).

Стойкость +12, Реакция +0, Воля +4.

СУ: 10/режущее или колющее; Невосприимчивость: кислота, эффекты, воздействующие на разум.

Слабые стороны: уязвимость к соли.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: язык +15 (2d10+12 и 2d8 урона кислотой).

Дистанционная: кислотный плевок +3 (10d6 урона кислотой).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 2, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 1.

БМА: +9; МБМ: +19; ЗБМ: 25 (нельзя сбить с ног).

ОС: пластичность.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота и подземелья (пещеры) с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотный плевок (Экс): гигантский слизень может плюнуть кислотой на расстояние до 60 футов. Это дистанционная атака касанием (нет шага дистанции). В случае попадания противник получает 10d6 урона кислотой (без испытаний).

Пластичность (Экс): тело гигантского слизня пластично, что позволяет ему залезать в достаточно узкие места. Гигантский слизень не получает штрафов к скорости и проверкам, протискиваясь через область, размер которой на одну категорию меньше занимаемого им пространства (10 футов в ширину для большинства гигантских слизней), и протискивается как обычно через область, размер которой на две категории меньше занимаемого им пространства (5 футов в ширину для большинства гигантских слизней).

Уязвимость к соли (Экс): пригоршня соли обжигает слизня подобно склянке кислоты, нанося 1d6 урона.

Хоть эти существа и похожи на садовых вредителей, они представляют серьёзную угрозу. Народы, населяющие болота и другие места, где встречаются гигантские слизи, благодаря им с лёгкостью могут лишиться и скота, и домов. Эти существа постоянно находятся в поисках пищи, предпочитая поедать органику, с которой они методично сдирают мягкие ткани слой за слоем при помощи похожих на тёрку языков.

Неизвестно, что заставило первых слизней вырасти до чудовищных размеров, но теперь они размножаются самостоятельно и после брачной церемонии рожают своё огромное потомство. После спаривания самка слизня откладывает чуть более ста яиц, каждое около фута в диаметре, и ревностно охраняет кладку, нападая на всякого, кто приблизится. Слизни, обитающие в болотах на поверхности, размножаются раз в году. Все местные обитатели избегают появляться на болотах в этот месяц.

Некоторые из подземных народов используют гигантских слизней для верховой езды и охраны. Существа, понимающие вредителей, например козявки, могут их усмирить, но по большей части к слизням надо относиться осторожно и хорошо кормить, пока они не понадобятся в бою. Говорят, что армии троглодитов используют этих тварей при осадах, а в одной из особо страшных историй рассказывалось об огромной пещере, населённой сотнями вылютков и управляемыми аболемами гигантскими подводными слизнями, чья кислотная слюна, помимо прочего, приводила противника в ступор.



СЛОН

На голове этих больших толстокожих животных расположены внушительные бивни и длинный цепкий хобот.

СЛОН

КО 7



Опыт 3200

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 8, врасплох 17 (+9 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 93 (11d8+44).

Стойкость +13, Реакция +7, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: бивни +16 (2d8+10), крушащий удар +16 (2d6+10).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: затапывание (2d8+15; СЛ 25).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 10, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 7.

БМА: +8; МБМ: +20; ЗБМ: 30 (34 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Двужильный, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +21.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины.

Численность: одиночка или стадо (6-30).

Сокровища: нет.

Эти огромные сухопутные животные живут на равнинах семейными группами и во многих культурах символизируют силу и мудрость. У слонов нет естественных врагов, но на них иногда охотятся из-за ценных бивней, используемых в украшениях, поделках и статуях, которые охотно приобретают богачи.

СЛОН, МАСТОДОНТ

Это существо крупнее обычного слона. Оно покрыто спутанным коричневым мехом и обладает длинными изогнутыми бивнями.

МАСТОДОНТ

КО 9



Опыт 6400

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +24.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 9, врасплох 20 (+12 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 133 (14d8+70).

Стойкость +14, Реакция +10, Воля +7.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: бивни +21 (2d8+12), крушащий удар +20 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: затапывание (2d8+18, СЛ 29).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 12, Вын: 21, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 7.

БМА: +10; МБМ: +24, ЗБМ: 35 (39 против сбивания с ног).

Черты: Двужильный, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Таран+, Уверенное владение оружием (бивни), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +24.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные или умеренные леса и равнины.

Численность: одиночка или стадо (6-30).

Сокровища: нет.

Огромные мастодонты — доисторические родичи слонов. Их бивни изгибаются от основания сначала наружу, потом внутрь и намного больше слоновьих. Косматые шерстистые

мамонты — подвид мастодонта, приспособленный к жизни в холодной местности и обладающий аналогичными параметрами.

СЛОН/МАСТОДОНТ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость:

40 футов; КБ: +4 естественная

броня; Атака: бивни (1d8), крушащий

удар (1d6); Характеристики: Сил 14, Лвк 14, Вын 13,

Инт 2, Мдр 13, Хар 7; Особые способности: нюх,

сумеречное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; КБ: +3 естественная броня;

Атака: бивни (2d6), крушащий удар (1d8); Характе-

ристики: +8 Сил, -2 Лвк, +4 Вын; Особые способ-

ности: затапывание (2d6).

СОБАКА

У этой небольшой собаки жёсткая шерсть, тёмно-коричневые глаза и голодный взгляд.

СОБАКА	КО 1/3			
Опыт 135				
Нейтральное небольшое животное.				
Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.				
ЗАЩИТА				
КБ: 13, касание 12, врасплох 12 (+1 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).				
ПЗ: 6 (1d8+2).				
Стойкость +4, Реакция +3, Воля +1.				
АТАКА				
Скорость: 40 футов.				
В ближнем бою: укусы +2 (1d4+1).				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 13, Лвк: 13, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.				
БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 11 (15 против сбивания с ног).				
Черты: Эксперт (Внимание).				
Навыки: Акробатика +1 (+9 при прыжках), Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании с помощью нюха); Модификаторы народа: +4 к Акробатике при прыжках, +4 к Выживанию при выслеживании с помощью нюха.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: любая.				
Численность: одиночка, пара или стая (3–12).				
Сокровища: нет.				

Блок параметров описывает любую небольшую собаку весом от 20 до 50 фунтов, но его можно использовать для небольших диких представителей семейства псовых: койотов, шакалов, диких собак.

Дикие псовые — агрессивные и территориальные животные, но бешеная собака куда опаснее целой стаи диких псов. Бешенство распространено среди летучих мышей, росомах и крыс, но самыми известными переносчиками заболевания являются именно собаки, в основном из-за той ужасающей трансформации, которую претерпевает домашний любимец, заразившийся этой болезнью.

Бешеное существо передаёт вирус через укусы. КО бешеного существа увеличивается на 1 (или на одну категорию, если КО существа меньше 1).

БЕШЕНСТВО
Тип: болезнь, ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 14
Скрытый период: 2d6 недель; Частота: 1 / день
Действие: 1 урон Вын плюс 1d3 урона Мдр (Мдр не опускается ниже 1); Лечение: 2 испытания подряд.

СОБАКА, ЕЗДОВАЯ

На спине этой крепкой собаки закреплено небольшое седло. Она тихо, но угрожающе рычит.

ЕЗДОВАЯ СОБАКА	КО 1			
Опыт 400				
Нейтральное среднее животное.				
Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.				
ЗАЩИТА				
КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 естественная броня, +2 Лвк).				
ПЗ: 13 (2d8+4).				
Стойкость +5, Реакция +5, Воля +1.				
АТАКА				
Скорость: 40 футов.				
В ближнем бою: укусы +3 (1d6+3 и сбивание с ног).				
ПАРАМЕТРЫ				
Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.				
БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 15 (19 против сбивания с ног).				
Черты: Эксперт (Внимание).				
Навыки: Акробатика +6 (+14 при прыжках), Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании с помощью нюха); Модификаторы народа: +4 к Акробатике при прыжках, +4 к Выживанию при выслеживании с помощью нюха.				
ЭКОЛОГИЯ				
Среда обитания: любая.				
Численность: одиночка, пара или стая (3–12).				
Сокровища: нет.				

Более крупные собаки (которых небольшие народы вроде полурасликов и гномов называют ездовыми) включают в себя такие породы, как хаски, мастифы и волкодавы. Ездовая собака может идти в бой с ездоком на спине, но всадник не может атаковать, если не пройдёт проверку Верховой езды со СЛ 10.



СТАДНОЕ ЖИВОТНОЕ, БИЗОН

Это существо покрыто длинной спутанной шерстью, на голове у него два коротких смотрящих вверх рога, а на спине — большой горб.

БИЗОН

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 9, врасплох 17 (+8 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +8, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: рога +10 (2d6+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: затаптывание (2d6+12, СЛ 20), стадный бег (см. тур).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 10, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 4.

БМА: +3; МБМ: +12; ЗБМ: 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Двужильный, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Внимание +8.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным или холодным климатом.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-30).

Сокровища: нет.

Бизоны — крупные стадные животные. Их высота в холке достигает 7 футов, длина — 12 футов, а вес среднего представителя этого вида составляет 2 200 фунтов. Параметры бизона могут использоваться практически для любого большого стадного животного, например буйвола.

Бизоны гораздо менее пугливы, чем их одомашненные родичи, и гораздо более агрессивно защищают стадо и потомство. Взрослые самцы конкурируют за самок во время гона, и дело может дойти до поединков, которые порой оканчиваются смертью. После периода гона стадо бизонов разделяется на несколько групп меньшего размера в ожидании рождения телят. Верные звери-бизоны идентичны верным зверям-турам.



СТАДНОЕ ЖИВОТНОЕ, ТУР

Рога этого крупного агрессивного быка широкие и очень острые, а шкура чёрная и грязная.

ТУР

КО 2



Опыт 600

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +0; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 9, врасплох 13 (+4 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 22 (3d8+9).

Стойкость +6, Реакция +3, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: рога +7 (1d8+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: затаптывание (2d6+9, СЛ 17), стадный бег.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 4.

БМА: +2; МБМ: +9; ЗБМ: 19 (23 против сбивания с ног).

Черты: Двужильный, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +9.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или стадо (3-30).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Стадный бег (Экс): стадный бег происходит, когда три или более существа, обладающих этой способностью, проводят атаку затаптыванием, находясь рядом друг с другом. Во время стадного бега существа могут затоптать противника равного или меньшего размера, а СЛ испытания против затаптывания увеличивается на 2.

Туры — крупные стадные животные, аналогичные одомашненному крупному рогатому скоту. Дикие быки, зубры, обладают такими же параметрами.

ТУР В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; Скорость:

40 футов; КБ: +1 естественная

броня, Атака: рога (1d6); Ха-

рактеристики: Сил 14, Лвк 12,

Вын 12, Инт 2, Мдр 11, Хар 4;

Особые свойства: нюх, суме-

речное зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; КБ:

+3 естественная броня;

Атака: рога (1d8); Харак-

теристики: Сил +8, Лвк -2,

Вын +4; Особые свойства:

затаптывание, стадный бег.

СУМРАЧНИК

Это похожее на омерзительного осьминога существо падает с потолка пещеры, расправляя в стороны тонкие покрытые крючками щупальца, соединённые кожистой перепонкой.

СУМРАЧНИК

КО 1



Опыт 400

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, слепозрение 90 футов, сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 13 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 15 (2d10+4).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +0.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 30 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +3 (1d4 и захват).

Особые атаки: захват (любой размер), сдавливание (1d4).

Псевдозаклинания (УЗ 5):

1 / день — тьма.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 10.

БМА: +2; МБМ: +1 (+5 при захвате); ЗБМ: 13 (нельзя сбить с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Полёт +5, Скрытность +10; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или выводок (3–12).

Сокровища: нет.

Размах щупалец сумрачника чуть менее 5 футов, вес — порядка 40 фунтов, а длина этого существа, притворившегося сталактитом на своде пещеры, — 2–3 фута. Голова и тело существа обычно совпадают по цвету с базальтом или гранитом, а его перепончатые щупальца могут менять окраску, позволяя сливаться с окружением.

Сумрачники не очень хорошо лазают, но могут свисать со сводов пещеры, подобно летучим мышам, зацепившись за камень крюками на щупальцах. Из этой позиции они нападают на свою добычу: дождавшись, пока она окажется под ними, они обрушиваются на неё сверху и пытаются обвить щупальцами. В случае промаха сумрачник взмывает обратно и повторяет атаку снова до тех пор, пока противник не будет повержен или он сам не будет сильно ранен (в этом случае существо улетает как можно выше и прячется, чтобы «добыча» не добралась до него). Врождённая способность

сумрачников позволяет им создавать вокруг себя зону тьмы, что даёт им преимущество над противником, неспособным видеть в темноте.

Эти существа обитают и охотятся в пещерах и подземных ходах, расположенных близко к поверхности, поскольку там появляется больше добычи. Тем не менее иногда их можно обнаружить в разрушенных крепостях и даже в канализации крупных городов. В общем и целом, этих существ можно найти везде, где есть достаточно пищи и потолок, за который можно зацепиться.

Живут сумрачники недолго: они достигают зрелости за пару месяцев и умирают от старости уже через несколько лет, но в результате такой быстрой смены поколений они быстро приспосабливаются к природным условиям. Сама экосистема пещеры может оказывать определяющее влияние на внешний вид, способности и повадки обитающих в ней сумрачников. В заполненных водой пещерах могут встретиться сумрачники, которые умеют плавать, а в вулканических пещерах водится разновидность этих существ с врождённой устойчивостью к огню. Шкура некоторых сумрачников может напоминать по твёрдости камень, так что вместо того, чтобы пытаться схватить добычу, они просто падают на неё, как сталактит, протыкая насквозь. В самых глубоких и тёмных пещерах обитают сумрачники невероятных размеров, способные задушить целые группы людей в складках кожистого тела.



Иллюстрация: Матис Джэкс

СФИНКС

Это существо с головой и торсом красивой женщины, лапами и телом льва и соколиными крыльями.

СФИНКС (ГИНОСФИНКС) КО 8



Опыт 4800

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иници.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплох 20 (+11 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 102 (12d10+36).

Стойкость +11, Реакция +9, Воля +10.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +17 (2d6+6 / 19-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +17, 2d6+6).

Псевдозаклинания (УЗ 12):

Постоянные — обнаружение магии, понимание языков, увидеть невидимое, чтение магических текстов.

3 / день — ясновидение/яснослышание.

1 / день — знание легенд, поиск предмета, рассеивание магии, снятие проклятия.

1 / неделя — любое из перечисленного: символ боли (СЛ 19), символ обольщения (СЛ 20), символ сна (СЛ 19), символ ужаса (СЛ 20), символ шока (СЛ 21); все символы действуют не более 1 недели.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 13, Вын: 16, Инт: 18, Мдр: 19, Хар: 19.

БМА: +12; МБМ: +19; ЗБМ: 30 (34 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Боевая магия, Парение, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Блеф +14, Внимание +21, Дипломатия +14, Запугивание +14, Знание (два любых) +6, Колдовство +12, Полёт +7, Проницательность +19.

Языки: всеобщий, драконий, язык сфинксов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни и холмы.

Численность: одиночка, пара или культ (3-6).

Сокровища: удвоенные.

В мире существует много разновидностей сфинксов, но гиносфинкс (это название, данное учёными, многие сфинксы считают оскорбительным) — величественное и мудрое, но страшное в своём гневе существо. Эти сфинксы относятся к вопросам морали гораздо проще, чем их мужеподобная разновидность (андросфинксы — совершенно отдельный вид сфинксов), и принимают решения взвешенно и последовательно, особенно гордясь своей логичностью и непредвзятостью. Они достаточно нетерпимы

к низшим сфинксам, считая их практически животными. Сфинксы любят загадки и сложные дилеммы, а необычные факты и мистические тайны для них дороже золота.

Их сложно назвать великими мудрецами, но из-за любви к загадкам сфинксы интересуются всем понемногу, а потому могут быть бесценными источниками информации, особенно если воспользуются магическими способностями. Они достаточно охотно торгуют с другими народами, обменивая ценности на информацию разного рода и новые интересные головоломки. Сфинкс блестяще справляется с задачей охраны храмов, гробниц и других значимых мест, если ему есть чем развлечься на досуге. Эти существа крайне вежливы, но обладают поистине смертоносным темпераментом — они бескорыстно поделятся с путником новой загадкой, но не задумываясь сожрут его, если сочтут, что собеседник уделил дилемме недостаточно внимания или не дал сфинксу пищи для размышлений.

Длина тела сфинкса обычно 10 футов, а вес — 800 фунтов. Сфинксы могут продолжительное время находиться в воздухе, но летают всё-таки не очень хорошо и поэтому предпочитают сперва приземлиться, а затем атаковать противника мощными ударами когтей. Это необычайно территориальные создания, но они предпочитают не нападать сразу, заблаговременно предупреждая нарушителей.



ТАРАСК

Это неимоверно огромное ящероподобное чудовище внешне напоминает зубастого, рогатого и когтистого динозавра с длинным шипастым хвостом.

ТАРАСК

КО 25



Опыт 1638400

Нейтральный колоссальный волшебный зверь.

Иниц.: +7; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +43.

Аура: пугающее присутствие (300 футов, СЛ 27).

ЗАЩИТА

КБ: 40, касание 5, врасплох 37 (+35 естественная броня, +3 Лвк, -8 размер).

ПЗ: 525 (30d10+360); регенерация 40.

Стойкость +31, Реакция +22, Воля +12.

СУ: 15/эпическое; Невосприимчивость: болезнь, вытягивание жизни, кислота, кровотечение, окаменение, огонь, паралич, полиморфизм, постоянные раны, урон характеристикам, эффекты, воздействующие на разум, яд; УкМ: 36.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +37 (4d8+15 / 15-20 / ×3 и захват), 2 удара когтями +37 (1d12+15), 2 рога +37 (1d10+15), удар хвостом +32 (3d8+7).

Дистанционная: 6 исполинских шипов +25 (2d10+15 / ×3).

Занимаемое пространство: 30 футов; Зона досягаемости: 30 футов (60 футов для удара хвостом).

Особые атаки: исполинские шипы, натиск, проглатывание (6d6+22 и 6d6 урона кислотой, КБ 27, 52 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 41, Лвк: 16, Вын: 34, Инт: 3, Мдр: 15, Хар: 14.

БМА: +30; МБМ: +53 (+57 при захвате); ЗБМ: 66.

Черты: Бегун, Боевые рефлексy, Бой вслепую, Бойня,

Бойня+, Внушительная стойкость, Критическая точность, Критическое кровотечение, Критическое ошеломление, Молниеносная реакция, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Акробатика +3 (+43 при прыжках), Внимание +43; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: акло (не может говорить).

ОС: могучий прыжок, панцирь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Исполинские шипы (Экс): в качестве основного действия тараск может мотнуть головой или махнуть хвостом, чтобы выпустить шесть копьеподобных исполинских шипов. Цели шипов должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, для каждого шипа проводится своя проверка атаки. Шаг дистанции для шипов равен 120 футам.

Могучий прыжок (Экс): при проверках Акробатики для прыжков тараск добавляет модификатор Сил вместо Лвк и получает +24 (народ) к этим проверкам.

Натиск (Экс): один раз в минуту тараск может на 1 раунд увеличить скорость до 150 футов, что также увеличивает бонус к проверкам Акробатики при прыжках до +87.

Панцирь (Св): чешуя тараска отражает заклинания с областью действия конус, линия, луч, а также заклинание *волшебная стрела*, поэтому он к ним невосприимчив. Шанс отражения полного эффекта обратно в заклинателя составляет 30%, в противном случае заклинание просто нейтрализуется.

Регенерация (Экс): ничто не способно остановить регенерацию тараска — она не прекращается, даже если он дезинтегрирован или убит смертельным эффектом. Если тараск провалит испытание против эффекта, который немедленно его убьёт, он оживает через три раунда с 1 ПЗ, если его останкам не был нанесён дополнительный урон. В целях спасения региона от его присутствия тараск может быть изгнан или перемещён иным способом, но на сегодняшний день не существует способа навсегда от него избавиться.

Легендарный тараск входит в число самых ужасных чудовищ, населяющих мир. К счастью, большую часть времени он проводит в глубокой спячке в подземном логове, но когда он просыпается, погибают целые королевства.

Тараск не отличается умом и сообразительностью, но способен понимать несколько слов на акло (не умея говорить) и разрушает не бездумно, а сосредотачивает внимание на наибольшей угрозе, поэтому его бывает трудно отвлечь уловками.



Иллюстрация: Эрик Лоберн

ТЁМНЫЙ ОХОТНИК

Лицо этого высокого гуманоида скрыто чёрным платком, над которым виднеются лишь бледные брови и чёрные бездушные глаза.

ТЁМНЫЙ ОХОТНИК

КО 4



Опыт 1200

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (тёмный народ).

Иниц.: +4; Восприятие: темновидение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 14, врасплох 14 (+2 броня, +2 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 39 (6д8+12).

Стойкость +4, Реакция +9, Воля +2.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 коротких меча +6/+6 (1д6+2 / 19–20 и яд).

Особые атаки: атака исподтишка +3д6, предсмертная агония.

Псевдозаклинания (УЗ 6):

Неограниченно — *кромешная тьма*, *облако тумана*, *обнаружение магии*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 18, Вын: 14, Инт: 9, Мдр: 11, Хар: 13.

БМА: +4; МБМ: +6; ЗБМ: 20.

Черты: Парное оружие, Сила двух рук, Фехтование.

Навыки: Внимание +8, Лазание +10, Ловкость рук +5, Скрытность +8; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Лазанию, +4 к Скрытности.

Языки: подземный, язык тёмного народа.

ОС: специалист по ядам.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, банда (1 тёмный охотник и 2–5 тёмных проныр) или клан (20–80 тёмных проныр и по 1 тёмному охотнику на 20 тёмных проныр).

Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, 2 коротких меча, яд чёрной кляксы [6], другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Предсмертная агония (Св): когда тёмный охотник убит, его тело взрывается, полыхнув ярким белым пламенем. Взрыв подобен заклинанию *огненный шар* и наносит 3д6 урона огнём всем существам в радиусе 20 футов. Испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает этот урон вдвое. Снаряжение и сокровища тёмного охотника не получают повреждений от взрыва. СЛ испытания зависит от Выносливости тёмного охотника.

Специалист по ядам (Экс): тёмные охотники умеют обращаться с ядами и не могут случайно отравиться. Как и их приспешники,

тёмные проныры, они покрывают своё оружие чёрной пастой и обычно имеют при себе шесть доз яда.

Яд чёрной кляксы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1д2 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание.

Темновидение (Св): тёмные охотники прекрасно видят в любой тьме, даже созданной заклинанием *кромешная тьма*.

Странные и загадочные тёмные охотники — непрекращаемые лидеры тёмного народа. В удалённых пещерах глубоко под землёй расположены деревни (а по некоторым слухам — целые города), построенные из камня и грибов, заменяющих подземным жителям деревья. В этих поселениях и обитают тёмные охотники, которым прислуживают и поклоняются их мелкие приспешники — тёмные проныры. Охотники редко выходят на поверхность. Они покидают места своего обитания, лишь отправляясь на задание и обязательно в сопровождении достаточного количества подданных, так что добром для их целей это никогда не заканчивается.

Тёмные охотники — высокие и стройные гуманоиды с невероятно бледной кожей. Они постоянно носят несколько слоёв тёмной одежды и чёрную кожаную броню, но, в отличие от лохмотьев проныр, одеяния тёмных охотников всегда безупречно чистые. Каждый охотник

вооружён парой коротких мечей — это их излюбленное оружие, которое они предпочитают любому другому.

Рост этих существ — 6 футов, а вес — 100 фунтов.

В битве охотники не брезгуют жертвовать другими существами, включая тёмных проныр, если это необходимо для победы или для отступления в случае, когда что-то пошло не так. Они избегают хорошо освещённых мест и предпочитают сражаться под покровом *кромешной тьмы*. Охотники редко бьются до последней капли крови и пытаются ускользнуть, когда ситуация складывается не в их пользу.

Происхождение тёмных охотников и тёмных проныр покрыто мраком, и выяснить что-то в этом отношении крайне сложно, поскольку тёмный народ не ведёт летописей. Учёные полагают, что как дреу произошли от эльфов, так и тёмный народ произошёл от людей, а их странные способности и псевдозаклинания — результат воздействия нечестивой и тёмной магии, которой эти существа пользуются на протяжении многих поколений. К сожалению, всё это лишь предположения. Тайна истории этого народа вряд ли когда-либо будет раскрыта.



ТЁМНЫЙ ПРОНЫРА

Этот небольшой гуманоид с ног до головы заматан в грязное, вонючее чёрное тряпье, из которого виднеются лишь белый нос и пара рук.

ТЁМНЫЙ ПРОНЫРА

КО 2



Опыт 600

Хаотичный нейтральный небольшой гуманоид (тёмный народ).

Иниц.: +3; Восприятие: темновидение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, врасплох 13 (+2 броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +3, Реакция +6, Воля +1.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +6 (1d3 / 19–20 и яд).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6, предсмертная агония.

Псевдозаклинания (УЗ 3):

Неограниченно — обнаружение магии, тьма.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 9, Мдр: 10, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +1; ЗБМ: 14.

Черты: Фехтование, Эксперт (Ловкость рук).

Навыки: Внимание +4, Лазание +8, Ловкость рук +7.

Скрытность +12; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Лазанию, +4 к Скрытности.

Языки: язык тёмного народа.

ОС: лохмотья, специалист по ядам.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара, банда (3–6) или

клан (20–80 и по 1 тёмному охотнику на 20 тёмных проныр).

Сокровища: обычные (кинжал, яд чёрной кляксы [3], другое снаряжение).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Лохмотья (Экс): когда эти многослойные грязные лохмотья надеты на тёмного проныру, они считаются кожаным доспехом.

Предсмертная агония (Св): когда тёмный проныра убит, его тело исчезает во вспышке яркого белого света, а всё снаряжение кучей падает на землю. Все существа в области 10-футового взрыва должны пройти испытание Стойкости со СЛ 13 или ослепнуть на 1d6 раундов. Другие тёмные проныры в области действия автоматически слепнут минимум на 1 раунд из-за световой слепоты. СЛ испытания зависит от Выносливости тёмного проныры.

Специалист по ядам (Экс): тёмные проныры умеют обращаться с ядами и не могут случайно отравиться. В качестве яда они предпочитают использовать зловонную чёрную пасту, которую делают из чёрной кляксы — одного из подземных грибов.

Яд чёрной кляксы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 15;

Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Силе;

Лечение: 1 испытание.

Темновидение (Св): тёмные проныры прекрасно видят в любой тьме, даже созданной заклинанием *кромешная тьма*.

Тёмные проныры скрываются во тьме подземных глубин. Когда они больше не в силах сдерживать свою жажду к воровству и разбою, они досаждают соседям или даже выбирают на поверхность по ночам. Этих небольших существ покрывает множество слоёв смердящих чёрных лохмотьев, поэтому некоторые полагают, что на самом деле скрытый под тряпьем проныра совсем маленький. Они обычно держатся группами, убегают от яркого света, но крайне уверенно чувствуют себя в темноте.

Тёмный проныра чуть ниже 4 футов и весит 80 фунтов. Их кожа бледная и влажная, а глаза — молочно-белые. От этих созданий очень сильно пахнет потом и гнилой едой, ведь они никогда не снимают одежды, предпочитая натягивать новый слой поверх износившегося старого.

Группа проныр может доставить немало хлопот, но они меркнут в сравнении с той опасностью, которую представляет племя, ведомое зловещим тёмным охотником. Тёмные проныры почитают своих высоких худощавых хозяев почти как богов, осыпая их подношениями и исполняя каждое их желание. Несколько тёмных охотников являются неизменными предводителями племён проныр и наслаждаются свободой от забот, свалив всю тяжёлую и грязную работу на плечи этих существ. Тёмные проныры, в свою очередь, не возражают и вполне довольны таким положением дел, ведь с их точки зрения жизнь, посвящённая служению тёмному охотнику, прожита не зря.



Иллюстрация: Эрик Лофрен

ТЕНЬ

Эта едва заметная тень имеет гуманоидные очертания и движется, оживлённая нечистой силой.

ТЕНЬ

КО 3



Опыт 800

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +3, Реакция +3, Воля +4.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2;

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +4 (1d6 урона Силе).

Особые атаки: создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 14, Вын: —, Инт: 6, Мдр: 12, Хар: 15.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 17.

Черты: Уворот, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Полёт +11, Скрытность +8 (+12 при тусклом освещении, +4 на ярком свете); Модификаторы народа: +4 к Скрытности при тусклом освещении (–4 на ярком свете).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, группа (3–6) или стая (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Создание отродья (Св): гуманоидное существо, умершее от нанесённого тенью урона Силе, через 1d4 раунда становится тенью под контролем своего убийцы.

Урон Силе (Св): касание тени наносит живому существу 1d6 урона Силе. Это эффект негативной энергии. Существо умирает, если урон Силе равен или превышает значение Силы этого существа.

Зловещая тень скользит по границе между истиной света и мраком тьмы. Тени предпочитают обитать в местах, давно оставленных цивилизацией, где охотятся на живых существ, неосторожно зашедших на их территорию. Тень — ужасная нежить, поэтому у неё нет цели или стремлений, помимо вытягивания жизни и сил из живых существ.

ТЕНЬ, ВЫСШАЯ

Эта сумрачная фигура раскачивается и движется со странной грацией, будто освещённая незримым огнём.

ВЫСШАЯ ТЕНЬ

КО 8



Опыт 4800

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 18, врасплох 12 (+5 Лвк, +2 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 58 (9d8+18).

Стойкость +5, Реакция +8, Воля +7.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2;

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +11 (1d8 урона Силе).

Особые атаки: создание отродья (см. тень), урон Силе.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 20, Вын: —, Инт: 6, Мдр: 12, Хар: 15.

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 24.

Черты: Атака в полёте, Подвижность, Уворот, Эксперт (Внимание, Скрытность).

Навыки: Внимание +13, Полёт +15, Скрытность +20 (+24 при тусклом освещении, +16 на ярком свете); Модификаторы народа: +4 к Скрытности при тусклом освещении (–4 на ярком свете).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

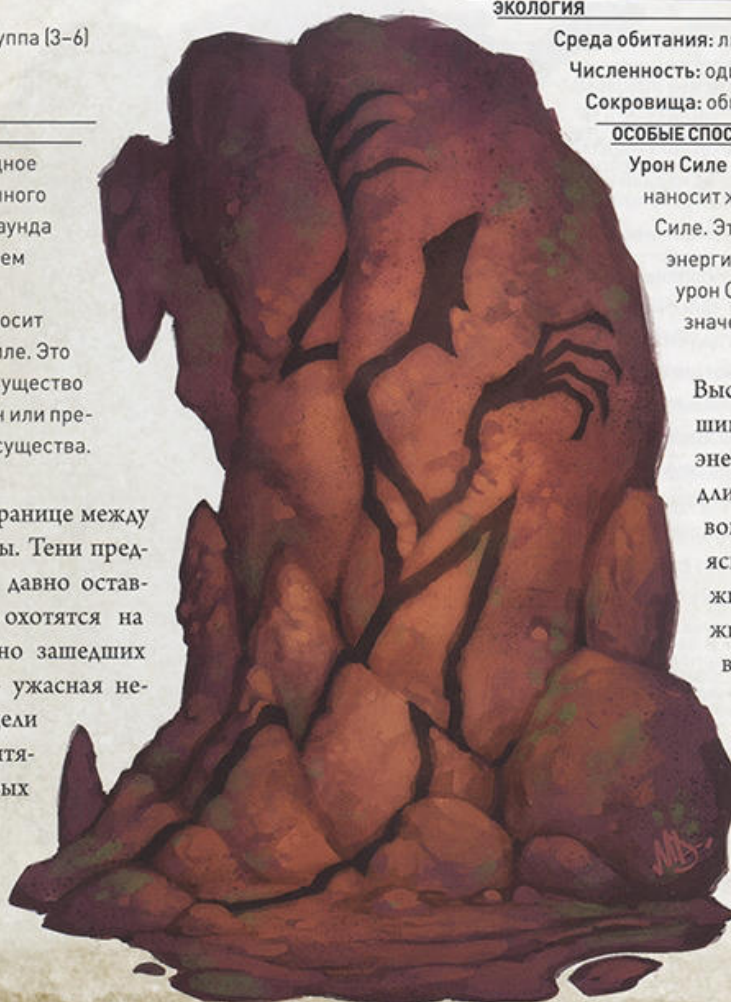
Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Урон Силе (Св): касание высшей тени наносит живому существу 1d8 урона Силе. Это эффект негативной энергии. Существо умирает, если урон Силе равен или превышает значение Силы этого существа.

Высшие тени напитаны большим количеством негативной энергии: некоторые провели длительное время на Теневом плане, буквально купаясь в ней, а другие вытянули жизни тысяч жертв. Эта нежить обычно встречается в окружении обычных теней, которые, как правило, следуют за высшей тенью, как за лидером.



ТИГР

Движения этого опасного мускулистого хищника грациозны, а его оранжевая шкура покрыта чёрными полосами.

ТИГР

КО 4



Опыт 1200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 45 (6d8+18).

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +10 (1d8+6 и захват), укус +9 (2d6+6 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +10, 1d8+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +4; МБМ: +11 (+15 при захвате); ЗБМ: 23 (27 против сбивания с ног).

Черты: Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +10, Внимание +8, Плавание +11,

Скрытность +7 (+11 в высокой траве); Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Скрытности (+8 в высокой траве).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Длина тигра — 9 футов, высота в холке превышает 3 фута, а весит он от 400 до 600 фунтов.

На занимаемой территории тигры обычно находятся в конце пищевой цепи и могут охотиться на медведей, крокодилов, гигантских змей, волков и других больших кошек. Гуманоидам тоже следует проявлять осторожность, особенно когда известно, что хищник — людоед. Охотиться тигры предпочитают недалеко от воды, на территории с достаточным количеством укрытий.

Это опасные хищники, но даже их сила и ярость меркнут в сравнении с ещё более крупным свирепым тигром. Эти животные, по-научному называемые смиллодонами, а по-простому — саблезубыми тиграми, всегда становятся одними из высших хищников в местах своего обитания. Отличительная особенность этого зверя — похожие на кинжалы внушительные верхние клыки, грозно торчащие наружу, даже когда пасть зверя закрыта.

Длина этих больших диких кошек может превышать 12 футов, а вес доходит до 6 000 фунтов.

ТИГР, СВИРЕПЫЙ

Этот крупный тигр готовится к прыжку и угрожающе рычит, демонстрируя длинные верхние клыки, похожие на сабли.

СВИРЕПЫЙ ТИГР (СМИЛОДОН)

КО 8



Опыт 4800

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 15 (+6 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер)

ПЗ: 105 (14d8+42).

Стойкость +12, Реакция +11, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +18 (2d4+8 и захват), укус +18 (2d6+8 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +18, 2d4+8).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +10; МБМ: +19 (+23 при захвате); ЗБМ: 31 (35 против сбивания с ног).

Черты: Бегун, Уверенное владение оружием (укус, удар когтями), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Акробатика +6, Внимание +12, Плавание +13,

Скрытность +15 (+19 в высокой траве); Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Скрытности (+8 в высокой траве).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса, равнины и трясинны.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.



Иллюстрация: Кэролайн Уинер

ТИФЛИНГ

Долговязый мужчина, ухмыляясь, обнажает меч. Маленькие рожки и шипастый хвост красноречиво намекают, что он не просто человек.

ТИФЛИНГ

КО 1/2



Опыт 200

Тифлинг, плут 1.

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (местный).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+3 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 10 (1d8+2).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +1.

Устойчивость: огонь 5, холод 5, электричество 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +3 (1d6+1 / 19–20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +3 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 1):

1 / день — *тьма*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 12, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +0; МБМ: +1; ЗБМ: 14.

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +6, Блеф +4, Внимание +5, Запугивание +2.

Изворотливость +6, Ловкость рук +6, Механика +6, Проницательность +5, Скрытность +8; Модификаторы народа:

+2 к Блефу, +2 к Скрытности.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский.

ОС: магия бестий, поиск ловушек.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, пара или банда (3–5).

Сокровища: снаряжение ПВ (клёпаный кожаный доспех, короткий меч, лёгкий арбалет с 20 болтами).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Магия бестий (Экс): при применении любой классовой особенности чародеев значение Харизмы тифлингов-чародеев с демоническим или дьявольским наследием считается на 2 пункта выше.

Тифлинги — люди, предком которых был демон, дьявол или иное злое потустороннее существо. Как правило, тифлинги часто становятся изгоями из-за внешности или странного поведения, поэтому они вынуждены скрывать своё происхождение либо жить в трущобах или на задворках цивилизации. Сами по себе они не злы, но легко становятся таковыми, настрадавшись в детстве от нападков «нормальных» людей. Тифлинги выглядят как люди, за исключением пары черт внешности, выдающих необычное происхождение.

ПЕРСОНАЖИ-ТИФЛИНГИ

Тифлинги используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Тифлингам присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, +2 Интеллект, –2 Харизма: тифлинги быстро действуют и соображают, но по природе своей странноваты.

Ночное зрение: тифлинги могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Умелый: тифлинги получают +2 (народ) к проверкам Блефа и Скрытности.

Псевдозаклинания: тифлинги могут раз в день сотворить псевдозаклинание *тьма*. УЗ для него равен уровню персонажа.

Устойчивость бестий: тифлинги получают устойчивость к огню 5, устойчивость к холоду 5, устойчивость к электричеству 5.

Магия бестий: см. выше.

Языки: тифлинги начинают игру со знанием всеобщего и либо демонического, либо дьявольского языков. Тифлинги с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: гномий, гоблинский, дварфийский, демонический, драконий, дьявольский, орочий, полуросличий, эльфийский.



ТРОГЛОДИТ

Этот гуманоид напоминает пещерного ящера: его тело покрыто серой чешуйчатой шкурой, на голове и спине видны гребни, а позади — длинный хвост.

ТРОГЛОДИТ

КО 1



Опыт 400

Хаотичный злой средний гуманоид (рептилоид).

Иници.: -1; Восприятие: ночное зрение 90 футов; Внимание +0.

Аура: смрад (30 футов, СЛ 13, 10 раундов).

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 15 (+6 естественная броня, -1 Лвк).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +7, Реакция -1, Воля +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дубинка +2 (1d6+1), удар когтями -3 (1d4), укусы -3 (1d4) или 2 удара когтями +2 (1d4+1), укусы +2 (1d4+1).

Дистанционная: пилум +0 (1d6+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 9, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 11.

Черты: Внушительная стойкость.

Навыки: Скрытность +5 (+9 в каменистой местности); Модификаторы народа: +4 к Скрытности (+8 в каменистой местности).

Языки: драконий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара, выводок (3-6), отряд (7-12, 1 жрец или друид 3 уровня и 1-2 варана) или группа (20-80 и 20% не участвующих в бою, 1 вождь 3-6 уровня, 1-3 жреца или друида 3-6 уровня и 3-13 варанов).

Сокровища: снаряжение ПВ (дубинка, 3 пилума, другие сокровища).

Троглодиты — дикие и злые существа, во множестве населяющие пещеры близ поверхности, откуда они совершают набеги и на наземные поселения, и в глубины пещер. Несмотря на плодовитость и широкую распространённость, они в целом не слишком опасны. Периодически появляется лидер, способный объединить легионы троглодитов и создать огромную армию, но будучи предоставленными самим себе, их племена охотно враждуют и пожирают друг друга, устраивая набеги и гражданские войны.

Троглодиты относятся к древнейшим разумным народам, и в отдалённых пещерах можно найти руины, свидетельствующие о том, что их империя когда-то была великой. В начале времён цивилизация троглодитов на многие поколения

опережала другие гуманоидные народы — пока те ютились по пещерам и поклонялись огню, троглодиты возводили огромные города с каменными зиккуратами и извилистыми каналами, порабощали соседей и поклонялись древним богам и демонам. Время шло, народы развивались, в какой-то момент обогнали своих бывших угнетателей, и сегодня уже троглодиты вынуждены влачить жалкое существование во тьме пещер.

Особое место в племенах троглодитов занимает религия, а их шаманы и жрецы — наиболее почитаемые соплеменники. Вождь троглодитов может не быть жрецом или друидом, но будучи лишённым божественных сил, он становится лишь марионеткой в руках прорицателя или шамана. Троглодиты обычно поклоняются одному из бесчисленных демонических владык, предпочитая тех, что внешне напоминают рептилий, или тех, чьи владения в Бездне больше всего похожи на пещерные лабиринты, где обитают сами троглодиты. Их друиды, как правило, нейтральные злые, если живут вместе с сородичами; обычно таких друидов боятся и уважают за умение повелевать зверями.

Средний рост троглодита — 5 футов, а вес — 150 фунтов.



Иллюстрация: Ben Blythe

ТРОЛЛЬ

Тело этого великана покрыто грубой зелёной шкурой. У него страшные когтистые руки, а из выпирающей нижней челюсти торчат огромные клыки.

ТРОЛЛЬ

КО 5



Опыт 1600

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иници.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 11, врасплох 14 (+5 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 63 (6d8+36); регенерация 5 (кислота или огонь).

Стойкость +11. Реакция +4, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d8+5), 2 удара когтями +8 (1d6+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d6+7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 14, Вын: 23, Инт: 6, Мдр: 9, Хар: 6.

БМА: +4; МБМ: +10; ЗБМ: 22.

Черты: Внушительный вид, Стальная воля, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Запугивание +9.

Языки: великаний.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка или группа (2-4).

Сокровища: обычные.

Самой неприятной чертой тролля, помимо острейших когтей, является способность к регенерации, позволяющая заживлять практически любые раны. Это высокие, сгорбленные, уродливые, но невероятно сильные существа — их мышцы в сочетании с когтями позволяют буквально разрывать жертв на куски. Рост тролля — 14 футов, но обычно он кажется ниже из-за сутулости. Вес взрослого тролля — около 1 000 фунтов.

Регенерация и волчий аппетит делают тролля бесстрашным противником, готовым со всей яростью обрушиться на ближайшее живое существо. При виде огня он может замешкаться, но даже эта смертельная опасность не может его остановить. После сражения с троллем бывалые воины стремятся сжечь все его останки — тролль способен со временем восстановиться даже из малейшего кусочка плоти. К счастью, в целого тролля вырастает лишь одна, наибольшая из оставшихся, часть.

Несмотря на свирепость в бою, тролли необычайно трепетно относятся к своим детёнышам. Троллихи совместно учат троллят охоте и самозащите перед тем, как те отправятся на поиски своих новых владений. Троль-самец живёт сам по себе, лишь на короткое время сближаясь с самкой, чтобы завести

потомство. Все тролли большую часть времени посвящают охоте, поскольку без большого количества пищи они начинают голодать. Вследствие этого большинство троллей считают своими обширные территории и нередко сражаются за них с конкурентами. Подобные стычки редко заканчиваются смертью, но тролли знают слабости друг друга и обязательно воспользуются этим, если в голодное время решат убить сородича.

СКРАГИ

Скраги — сородичи троллей, обитающие как в солёных, так и в пресных водоёмах. Они получают подводный подтип и особенность амфибия, скорость плавания 40 футов и наземную скорость 20 футов. Скраги регенерируют, лишь находясь в контакте с водой. Эти существа могут встретиться в любом водоёме и в любом климате, но чаще всего обитают в холодных реках и озёрах на севере. Они менее звероподобны, чем их сухопутные собратья, но столь же кровожадны.



ТЭНГУ

Всё тело этого гуманоида с головой ворона покрыто чёрным оперением, а его руки и ноги выглядят как птичьи лапы.

ТЭНГУ	КО ½
Опыт 200 Мужчина, тэнгу, плут 1. Нейтральный средний гуманоид (тэнгу). Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +8.	
ЗАЩИТА КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 броня, +3 Лвк). ПЗ: 9 (1d8+1). Стойкость +1, Реакция +5, Воля +2.	
АТАКА Скорость: 30 футов. В ближнем бою: кинжал +3 (1d4+1 / 19–20), укус –2 (1d3). Дистанционная: короткий лук +3 (1d6 / ×3). Особые атаки: атака исподтишка +1d6.	
ПАРАМЕТРЫ Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 15, Хар: 8. БМА: +0; МБМ: +1; ЗБМ: 14. Черты: Фехтование. Навыки: Акробатика +7, Блеф +3, Внимание +8, Знание (краеведение) +4, Лазание +5, Оценка +4, Скрытность +9, Языкознание +8; Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Скрытности, +4 к Языкознанию. Языки: всеобщий, гоблинский, полуросличий, тэнгу. ОС: обращение с клинками, одарённый лингвист, поиск ловушек.	
ЭКОЛОГИЯ Среда обитания: горы с умеренным климатом или город. Численность: одиночка, пара или стая (3–12). Сокровища: снаряжение ПВ (кожаный доспех, кинжал, короткий лук и 20 стрел, другие сокровища).	

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обращение с клинками (Экс): тэнгу с рождения обучаются искусству владения мечом и в результате умеют обращаться со всеми мечами и схожим оружием (включая двуручные мечи, длинные и двухклинковые мечи, кинжалы, короткие мечи, кукри, мечи-бастарды, тычковые кинжалы, рапиры, скимитары, фальшионы и эльфийские сабли).

Одарённый лингвист (Экс): тэнгу получают +4 (народ) к проверкам Языкознания и при получении пункта в Языкознании изучают 2 языка вместо 1.

Тэнгу — народ птицеподобных гуманоидов, внешне напоминающих воронов и ворон, и потому отношение к ним порой соответствующее. Они часто соседствуют с другими народами, населяющими крупные города, но их сообщества крепко сплочены и закрыты, они редко допускают в свой круг чужаков. Тэнгу часто объединяются в небольшие группы и обустривают гнёзда на пустых складах или в домах под снос, которые из-за

шума и возни часто принимают за гильдии воров, хотя примерно в половине случаев это не так.

Подобно воронам тэнгу по природе своей любят блестящие или цветастые предметы и зачастую ненароком прикармливают их, если не в силах удержаться. Они тщеславны и горды, поэтому лесь творит чудеса при попытках их в чём-то убедить.

ПЕРСОНАЖИ-ТЭНГУ

Тэнгу используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Тэнгу присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, –2 Выносливость, +2 Мудрость: тэнгу проворны и наблюдательны, но достаточно хрупки.

Средний размер: тэнгу — существа среднего размера и не получают ни бонусов, ни штрафов.

Восприятие: тэнгу обладают сумеречным зрением.

Скрытный: тэнгу получают +2 (народ) к проверкам Внимания и Скрытности.

Одарённый лингвист: см. выше.

Обращение с клинками: см. выше.

Естественное оружие: тэнгу могут атаковать противника укусом, нанося 1d3 урона при попадании. Это основная атака либо вспомогательная, если тэнгу вооружён рукотворным оружием.

Языки: тэнгу начинают игру со знанием всеобщего языка и собственного диалекта языка тэнгу. Тэнгу с высоким значением интеллекта могут выбирать любые дополнительные языки.



Иллюстрация: Эрик Лофгрэн

УГОРЬ, ГИГАНТСКАЯ МУРЕНА

Этот шестнадцатифутовый угорь грациозно скользит в воде. В открытой пасти видны крупные зубы и вторая пара челюстей.

ГИГАНТСКАЯ МУРЕНА

КО 5



Опыт 1600

Нейтральное крупное животное (подводный).

Иниц.: +6; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, враспloh 17 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 52 (7d8+21).

Стойкость +8, Реакция +9, Воля +3.

АТАКА

Скорость: плавание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +11 (2d6+9 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: обгладывание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +5; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 24 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +7, Изворотливость +10, Плавание +14, Скрытность +8; Модификаторы народа: +8 к Изворотливости.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые океаны.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обгладывание (Экс): если гигантская мурена начинает раунд со схваченным ею врагом, она автоматически наносит ему урон от укуса (2d6+9). У мурены в глотке расположена вторая пара челюстей, используемая при заглатывании пищи, поэтому она может атаковать схваченного ею врага повторно (укус +11, 1d6+3 урона).

Мурена — опасный хищник, способный удерживать добычу ротовыми челюстями и постепенно обгладывать её при помощи глоточных челюстей.

ГИГАНТСКАЯ МУРЕНА В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: средний; **КБ:** +5 естественная броня; **Скорость:** плавание 30 футов; **Атака:** укусы (1d8); **Характеристики:** Сил 14, Лвк 16, Вын 12, Инт 1, Мдр 12, Хар 8; **Особые свойства:** сумеречное зрение, захват.

Изменения на 7 уровне:

Размер: крупный; **КБ:** +3 естественная броня; **Атака:** укусы (2d6); **Характеристики:** Сил +8, Лвк -2, Вын +4; **Особые свойства:** обгладывание.

УГОРЬ, ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ

Эта шестифутовая похожая на змею рыба медленно плавает, периодически издавая телом странные трескучие щелчки.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ

КО 2



Опыт 600

Нейтральное небольшое животное.

Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, враспloh 13 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 17 (2d8+8).

Стойкость +7, Реакция +5, Воля +0.

Устойчивость: электричество 10.

АТАКА

Скорость: 5 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1d6+1) и удар хвостом -2 (атака касанием, 1d6 урона электричеством).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 19, Инт: 1, Мдр: 10, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +1; ЗБМ: 13 (нельзя сбить с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Изворотливость +10,

Плавание +9, Скрытность +10; Модификаторы народа: +8 к Изворотливости.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: пресные водоёмы в тёплом климате.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Урон электричеством (Экс): электрический угорь способен генерировать мощный электрический разряд и наносить удар током при успешной атаке касанием. При критическом ударе цель должна пройти испытание Стойкости со СЛ 15 или впасть в шок на 1d4 раунда. СЛ испытания зависит от Выносливости электрического угря.

Электрический угорь — достаточно интересная рыба, дышащая воздухом, а не водой, но самая любопытная её особенность — способность создавать мощные электрические разряды. Длина электрического угря — 6 футов, а вес — 45 фунтов.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: небольшой; **Скорость:** 5 футов, плавание 30 футов; **Атака:** укусы (1d6); **Характеристики:** Сил 12, Лвк 14, Вын 18, Инт 1, Мдр 10, Хар 6; **Особые свойства:** амфибия, сумеречное зрение, устойчивость к электричеству 5.

Изменения на 4 уровне:

КБ: +2 естественная броня; **Характеристики:** Лвк +2, Вын +2; **Особые свойства:** урон электричеством (1d6), устойчивость к электричеству 10.



УМЕРТВЫЕ

Гнилая плоть этого ходячего мертвеца местами свисает, обнажая кости, а его глазницы светятся красным.

УМЕРТВЫЕ

КО 3



Опыт 800

Принципиальная злая средняя нежить.

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 26 (4d8+8).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +5.

Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к воскрешению.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +4 (1d4+1 и вытягивание жизни).

Особые атаки: вытягивание жизни (1 уровень, СЛ 14), создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 12, Вын: —, Инт: 11, Мдр: 13, Хар: 15.

БМА: +3; МБМ: +4; ЗБМ: 15.

Черты: Бой вслепую, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +11, Запугивание +9, Знание (религия) +7, Скрытность +16; Модификаторы народа: +8 к Скрытности.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, группа (3–6) или толпа (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Создание отродья (Св): гуманоидные существа, убитые умертвием, через 1d4 раунда сами становятся умертвиями. Созданные отродья слабее обычных умертвий: они получают штраф –2 ко всем проверкам и броскам d20 и –2 ПЗ за каждую КЗ. Отродья находятся под полным контролем создавшего их умертвия до момента его смерти, после чего теряют все штрафы, становясь полноценными умертвиями и обретая свободу воли. Отродья не сохраняют способностей, которыми владели при жизни.

Уязвимость к воскрешению (Св): возвращение к жизни или аналогичное заклинание способно уничтожить умертвие (успешное испытание Воли отменяет эффект). Заклинание, применяемое таким образом, не требует реагентов.

Умертвия — гуманоиды, ставшие нежитью из-за некромантии, насильственной смерти или переполнявшей их злобы. В ряде случаев умертвие получается, когда злой дух навсегда вселяется в труп (обычно это павший воин). Облик этих существ искажается практически до неузнаваемости: лицо и тело перекошены смертью и злобой, во взгляде горит ненависть, а зубы напоминают звериные клыки. Можно сказать, что умертвие, будучи ожившим трупом, способным вытягивать энергию живых, является промежуточным звеном между упырем и призраком.

Им не нужно дышать, поэтому они могут встретиться и под водой. Плавают умертвия плоховато, если только при жизни они не были подводными существами вроде водных эльфов или мерфолоков, поэтому они предпочитают пещеры с низкими сводами, ограничивающими передвижения пловцов.

Описанное умертвие — типичный представитель своего вида, но порой оно может создать отродье из необычных гуманоидов, порождая умертвий с особыми способностями. Три примера подобных существ описаны ниже.

Курганное умертвие (КО 4): некоторые народы целенаправленно создают этих существ для охраны упокоившихся и других мест захоронений. Курганное умертвие — умертвие с шаблоном «усиленный», сражающееся оружием (обычно мечом), проводящим негативную энергию и позволяющим вытягивать жизнь из живых существ аналогично крушащему удару.

Морозное умертвие (КО 4): умертвия, созданные в холодной местности, иногда становятся бледной нежитью с бело-синими глазами и покрытыми льдом волосами. Такие умертвия получают подтип «холодный», а их крушащие удары, помимо обычных эффектов, наносят 1d6 урона холодом. Существо, коснувшееся морозного умертвия естественным оружием или безоружным ударом, получает 1d6 урона холодом.

Огромное умертвие (КО 5): убитые умертвиями великаны превращаются в горбатую, почти неразумную нежить. Огромные умертвия получают шаблоны «усиленный» и «великанский», но не могут создавать отродий.



УПЫРЬ

У этого гуманоидного существа длинные и острые зубы, а его плотно обтянутое мертвенно-бледной кожей тело выглядит крайне истощённым.

УПЫРЬ

КО 1



Опыт 400

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +2, Реакция +2, Воля +5.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +2;

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1d6+1, болезнь и паралич) и 2 удара когтями +3 (1d6+1 и паралич).

Особые атаки: паралич (Св) (1d4+1 раундов, СЛ 13, эльфы невосприимчивы к этому эффекту).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: —, Инт: 13, Мдр: 14, Хар: 14.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 14.

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +4, Внимание +7, Лазание +6, Плавание +3, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, группа (2–4) или стая (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Упырь хворь: укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 13; Скрытый период: 1 день; Частота: 1 / день; Действие: 1d3 урона Вын и 1d3 урона Лвк; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Харизмы упыря. Гуманоид, умерший от упырьей хвори, в следующую полночь поднимается из мёртвых в виде упыря. Гуманоид, превратившийся в упыря, не сохраняет способностей, которыми владел при жизни, и не находится под контролем других упырей, но жаждет плоти живых существ и ведёт себя как обычный упырь. Гуманоид с 4 и более КЗ оживает в виде вурдалака.

Упыри — нежить, обитающая вблизи кладбищ и питающаяся трупами. В легендах упоминается, что первые упыри были кровожадными каннибалами, чей неутолимый голод послужил причиной их возвращения к жизни, или людьми, вкусившими гнилой плоти своих собратьев, после чего они заболели, умерли и впоследствии восстали из мёртвых. Точно установить причины появления этих неупокоенных падальщиков не представляется возможным.

Упыри живут недалеко от поселений (на кладбищах, неподалёку от них, а также в канализации), где им хватает еды. Несмотря на

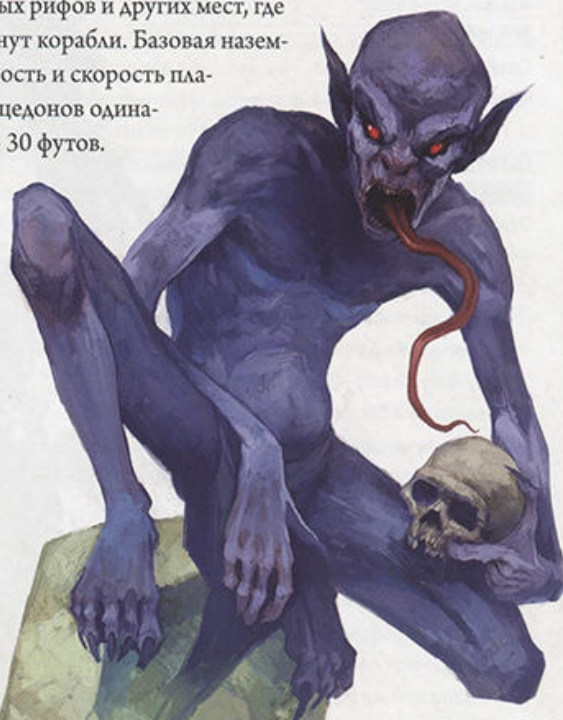
то, что упырь предпочитает гнилое мясо и частенько прикапывает свою добычу, чтобы она созрела, оголодавший упырь не побрезгует и свежей плотью. Большая часть упырей, обитающих на поверхности, достаточно примитивна, но поговаривают, что в глубоких подземельях есть целые города, населённые упырями, которыми управляют священники, служащие древним и жестоким божествам или демоническим владыкам голода. Эти «цивилизованные» упыри сохраняют свои омерзительные пристрастия в еде, поэтому мысль о сервированном столе для пира нежити, пожалуй, едва ли не отвратительнее идеи вскрывать гробы, чтобы поужинать.

ВУРДАЛАК

Вурдалаки — упыри с шаблоном «усиленный». Паралич вурдалака действует даже на эльфов. Обычно эта нежить держится группами и ведёт за собой стаи обычных упырей. Запах смерти и разложения, окружающий этих существ, поистине невыносим, поэтому они обладают экстраординарной способностью смрад (10-футовый радиус, испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект, дезориентация на 1d6+4 минуты).

ЛАЦЕДОН

Лацедоны — водные упыри, обитающие возле подводных рифов и других мест, где часто тонут корабли. Базовая наземная скорость и скорость плавания лацедонов одинаковая — 30 футов.



ФАЗОВЫЙ ПАУК

Жуткое гуманоидное лицо этого крупного паукообразного чудовища окружено косматой гривой.

ФАЗОВЫЙ ПАУК

КО 5



Опыт 1600

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 12, врасплох 14 (+5 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 51 (6d10+18).

Стойкость +8, Реакция +8, Воля +3.

Защитные способности: эфирная прогулка.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (2d6+7, яд и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: эфирная засада.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 17, Вын: 16, Инт: 7, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 25 (37 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Усиленная способность (яд), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +6, Лазание +18, Скрытность +7.

Языки: акло.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Эфирная засада (Экс): если фазовый паук перемещается с Эфирного плана на Материальный, чтобы застать противника врасплох, то в предбоевом раунде считается, что у него в распоряжении есть полноценный ход (а не только основное действие).

Эфирная прогулка (Св): фазовый паук в качестве свободного действия может переместиться с Эфирного плана на Материальный и вернуться назад в качестве сопутствующего действия (или его части). В остальном способность аналогична заклиниванию эфирная прогулка (УЗ 15).

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 18; Частота: 1 / раунд до 8 раундов; Действие: 1d2 урона Вын; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости фазового паука.

Фазовые пауки — прожорливые хищники, обитающие на Эфирном плане и охотящиеся на Материальном. Заметив жертву, паук перемещается на Эфирный план, чтобы устроить засаду. Если жертва одна, паук переходит на Материальный план, кусает её и уходит обратно на Эфирный, пока не подействует яд. Если жертв несколько, паук поступает точно так же, каждый раунд нападая на противника в зоне досягаемости. Если в ней никого нет, он перемещается в Эфире к другой цели, но если паук посчитает, что проводить целый раунд на Материальном плане опасно, то не нападёт, если у него не будет сопутствующего действия для отступления.

Фазовые пауки — естественные враги других обитателей Эфирного плана, зилл. Они ведут между собой долгую и кровопролитную войну, исход которой пока неясен. Если бы фазовые пауки выглядели не так чужеродно и ужасно, они вполне могли бы заручиться помощью союзников и одолеть зловещных зилл, но их чудовищный вид и неутолимый голод существенно затрудняют переговоры.

Находясь на Эфирном плане, фазовые пауки могут управлять самим первичным эфиром, плетя из него паутины. Огромные хитросплетённые гнёзда, сотканые из студенистого эфира, дрейфуют сквозь Эфирный план, скрывая в себе множество фазовых пауков. Эти существа любят общество друг друга, но понятие семьи им незнакомо — новорождённый паук полностью самостоятелен, и родственники относятся к нему ровно так же, как ко всем остальным фазовым паукам.

Длина фазового паука — 8 футов, а вес — около 700 фунтов.



Иллюстрация: Эндрю Хоу

ФАМИЛЬЯРЫ

Здесь представлены базовые параметры для самых распространённых фамильяров, но они могут быть использованы и для обычных животных. Маленькие животные, вроде нижеперечисленных, используют Ловкость для проверок Плавания и Лазания.

ВОРОН

КО 1/6



Опыт 65

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 3 (1d8-1).

Стойкость +1, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +4 (1d3-4).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 2, Лвк: 15, Вын: 8, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 7.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6.

Черты: Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +6, Полёт +6.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая местность с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, стая (3-12) или туча (13-100).

Сокровища: нет.

Ворон — всеядный падальщик, в рацион которого, помимо непосредственно падали, входят насекомые, объедки, ягоды и даже мелкие животные.

ГАДЮКА

КО 1/2



Опыт 200

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +3; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 15, врасплох 13 (+1 естественная броня, +3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 3 (1d8-1).

Стойкость +1, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +5 (1d2-3 и яд).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 4, Лвк: 17, Вын: 8, Инт: 1, Мдр: 13, Хар: 2.

БМА: +0; МБМ: +1; ЗБМ: 8 (нельзя сбить с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +9, Лазание +11, Плавание +11, Скрытность +15;

Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая местность с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 9;

Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Вын;

Лечение: 1 испытание.

Гадюки не особенно агрессивны, но их яд может быть смертельно опасен.

ЖАБА

КО 1/8



Опыт 50

Нейтральное миниатюрное животное.

Иниц.: +1; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 14 (+1 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 2 (1d8-2).

Стойкость +0, Реакция +3, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 5 футов.

Занимаемое пространство: 1 фут; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 12, Вын: 6, Инт: 1, Мдр: 15, Хар: 4.

БМА: +0; МБМ: -3; ЗБМ: 2 (6 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +5, Скрытность +21; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные и тёплые леса.

Численность: одиночка, пара или стая (3-100).

Сокровища: нет.

Жабы — абсолютно безвредные амфибии, покрытые бугристой кожей.

КОШКА

КО 1/4



Опыт 100

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 3 (1d8-1).

Стойкость +1, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +4 (1d2-4), укус +4 (1d3-4).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 15, Вын: 8, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 7.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6 (10 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +5, Лазание +6, Скрытность +14; Модификаторы народа: +4 к Лазанию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: города или равнины с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или стая (3-12).

Сокровища: нет.

Вес взрослой кошки составляет от 5 до 15 фунтов.

КРЫСА

КО 1/4



Опыт 100

Нейтральное маленькое животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 15 футов, лазание 15 футов, плавание 15 футов.

В ближнем бою: укус +4 (1d3-4).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 2, Лвк: 15, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 2.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6 (10 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Лазание +10, Плавание +10, Скрытность +18; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая местность с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, гнездо (3-12) или полчище (13-100).

Сокровища: нет.

Крысы — юркие и крайне плодовитые грызуны. Они всеядны и потому особенно многочисленны в городах.

ЛАСКА

КО 1/2



Опыт 200

Нейтральное маленькое животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 14, врасплох 13 (+1 естественная броня, +2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +4 (1d3-4 и присасывание).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 15, Вын: 10, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 5.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6 (10 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +10, Изворотливость +3, Лазание +10, Скрытность +14; Модификаторы народа: +8 к Акробатике, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Присасывание (Экс): когда ласка успешно проводит атаку укусом, она автоматически берет противника в захват, нанося ему урон от укуса каждый раунд.

Ласки — хищные животные, которые, живя рядом с фермами, обычно нападают на курятники или домашних питомцев.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

КО 1/8



Опыт 50

Нейтральное миниатюрное животное.

Иници.: +2; Восприятие: слепое чутьё 20 футов, сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 14 (+2 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 2 (1d8-2).

Стойкость +0, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +6 (1d3-4).

Занимаемое пространство: 1 фут; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 15, Вын: 6, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 5.

БМА: +0; МБМ: -2; ЗБМ: 3.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +6, Полёт +16; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные и тёплые леса и пустыни.

Численность: колония (10-400).

Сокровища: нет.

Большая часть летучих мышей ест фрукты или насекомых, но как минимум один их вид питается кровью.

ОБЕЗЬЯНА

КО 1/4



Опыт 100

Нейтральное маленькое животное.

Иници.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +4, Воля +1.



Иллюстратор: Фредерик Тейл

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укус +4 (1d3-4).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 15, Вын: 10, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 5.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6.

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +10, Внимание +5, Лазание +10; Модификаторы народа: +8 к Акробатике.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса.

Численность: одиночка, пара, группа (3-9) или стая (10-40).

Сокровища: нет.

Обезьяны — социальные животные, большую часть времени проводящие в поисках пищи.

СОВА

КО 1/3



Опыт 135

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 12 (+3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +5 (1d4-2).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, Лвк: 17, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 6.

БМА: +0; МБМ: +1; ЗБМ: 9.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +10, Полёт +7, Скрытность +15; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Совы — ночные птицы, питающиеся грызунами. В полёте они практически бесшумны.

ЯСТРЕБ

КО 1/3



Опыт 135

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 12 (+3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +5 (1d4-2).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, Лвк: 17, Вын: 11, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 7.

БМА: +0; МБМ: +1; ЗБМ: 9.

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +14, Полёт +7; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: нет.

Птенцы этих величественных птиц при должном обучении вырастают в прекрасных хищников, используемых сокольниками при охоте на дичь.



ЯЩЕРИЦА

КО 1/3



Опыт 65

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 3 (1d8-1).

Стойкость +1, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +4 (1d4-4).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; Зона досягаемости: 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, Лвк: 15, Вын: 8, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 6 (10 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +10, Лазание +10, Скрытность +14; Модификаторы народа: +8 к Акробатике.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая местность с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3-8).

Сокровища: нет.

Ящерицы населяют регионы с умеренным или тропическим климатом. При встрече с хищником ящерица стремится бежать и спрятаться.

ФЕНИКС

Эта огромная птица будто бы создана из живого пламени. Она расправляет крылья и издаёт мелодичный крик, взмывая ввысь.

ФЕНИКС

КО 15



Опыт 51200

Нейтральный добрый
гигантский вол-
шебный зверь
(огненный).

Иниц.: +11; Воспри-
ятие: ночное
зрение 60 футов,
обнаружение магии,
обнаружение ядов, суме-
речное зрение, увидеть
невидимое; Внимание +37.

Аура: пламенное оперение (20 футов,
4d6 урона огнём, СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 14, врасплох 20
(+14 естественная броня,
+7 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 210 (20d10+100); регенерация 10
(холод или зло).

Стойкость +17, Реакция +19,
Воля +14.

Защитные способности:

самовоскрешение; СУ: 15/зло;
Невосприимчивость: огонь; УкМ: 26.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +24 (2d6+8 / 19-20 и 1d6 урона огнём)
и укусы +24 (2d8+8 и 1d6 урона огнём).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости:
20 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 18):

Постоянные — обнаружение магии, обнаружение ядов,
увидеть невидимое.

Неограниченно — вечный свет, высшее рассеивание магии,
исцеление критических ранений, огненная стена, снятие
проклятия.

3 / день — быстрая огненная стена, высшее восстановление,
излечение, массовое исцеление критических ранений,
огненная буря (СЛ 24).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 25, Вын: 20, Инт: 23, Мдр: 22, Хар: 22.

БМА: +20; МБМ: +32; ЗБМ: 50.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексy, Быстрое псевдозакли-
нание (огненная стена), Критическая точность, Критическое
ослепление, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Улучшенная
инициатива, Улучшенный критический удар (лапы).

Навыки: Акробатика +30, Внимание +37, Дипломатия +26,
Запугивание +26, Знание (природа и одно любое другое) +26,
Полёт +28, Проницательность +26; Модификаторы народа:
+8 к Вниманию.

Языки: аурн, всеобщий, игнан, небесный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни и холмы.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пламенное оперение (Св): в качестве
свободного действия феникс может
превратить своё оперение в пламя.
Пока эта способность действует,
все естественные атаки феникса
дополнительно наносят 1d6 урона
огнём и все существа в зоне дося-
гаемости (20 футов для большинства
фениксов) каждый раунд должны
проходить испытание Реакции
со СЛ 25 и при провале получать
4d6 урона огнём в начале своего хода.

Существо, атакующее феникса
естественным или недлин-
ным оружием ближнего боя,
при попадании получает
1d6 урона огнём (без
испытаний). СЛ ис-
пытания зависит
от Выносливости
феникса.

Самовоскрешение (Св): если тело феникса не уничтожено полно-
стью (например, заклинанием дезинтеграция), убитый феникс
воскресает (аналогично заклинанию воскрешение) полностью
исцелённым через 1d4 раунда после смерти. После воскреше-
ния феникс получает 1 постоянный отрицательный уровень,
но большинство сразу же применяют высшее восстановление,
чтобы избавиться от него. Феникс может возродиться лишь один
раз в год. Если он умер второй раз до истечения года, то погибает
навсегда. Феникс, умерший в области действия заклинания
осквернение, не способен возродиться, пока оно действует,
и моментально воскресает сразу же после окончания действия
заклинания. Феникс, возвращённый к жизни другими способа-
ми, никогда не получает отрицательных уровней при этом.

Феникс — легендарная огненная птица, обитающая в са-
мых отдалённых пустынях. Эти существа слышат великими
мудрецами, поэтому многие искатели древних знаний стре-
мятся найти феникса, чтобы обратиться к нему за советом.
Впрочем, прежде всего фениксы известны способностью
возрождаться после смерти.

Феникс — благородное существо, помогающее тем, кто
творит добро, и активно противодействующее всякому,
кто встал на путь зла.

ФИОЛЕТОВЫЙ СМОРЧОК

Основание ножки этого гриба утопает в подушке грибницы, а из множества ячеек на поверхности остроконечной шляпки растут тёмно-фиолетовые щупальца.

ФИОЛЕТОВЫЙ СМОРЧОК КОЗ



Опыт 800

Нейтральное среднее растение.

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 15 (+6 естественная броня, -1 Лвк).

ПЗ: 30 (4д8+12).

Стойкость +7, Реакция +0, Воля +1.

Невосприимчивость: особенности растений.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: 4 щупальца +4 (1д4+1 и гниль).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 8, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +4; ЗБМ: 13.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (пещеры).

Численность: одиночка, пара или заросли (3–12).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гниль [Экс]: существо, получившее удар щупальцем фиолетового сморчка, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 15. При провале плоть вокруг места удара начинает быстро разлагаться, обнажая кости. Этот жуткий недуг причиняет 1д4 урона Силе и 1д4 урона Выносливости. Это эффект яда. СЛ испытания зависит от Выносливости фиолетового сморчка.

Фиолетовый сморчок — одна из наиболее серьёзных опасностей, подстерегающая путника в пещерах. Отметины от этого гриба часто видны на существах, обитающих или охотящихся в местах его произрастания: их тела покрыты ужасными глубокими шрамами, как будто оттуда были вырваны целые полосы плоти.

Фиолетовый сморчок питается разлагающейся органикой, но, в отличие от большинства грибов, он предпочитает добывать еду самостоятельно. Он способен наносить невероятно быстрые удары щупальцами, которые покрыты страшным ядом, разлагающим плоть за считанные секунды. Если этот сильнодействующий яд вовремя не нейтрализовать, он с лёгкостью развешит ногу или руку, оставив лишь голые кости, которые тоже вскоре сгнивают.

Фиолетовые сморчки способны передвигаться, но делают это лишь для того, чтобы найти добычу или напасть на неё. Если у сморчка достаточно органики для пропитания, он обычно не двигается с места, чем и пользуются некоторые подземные обитатели, в особенности троглодиты

и растепигмеи, удерживающие несколько таких грибов в ключевых переходах и у входов в свои пещеры, скормив им падаль, чтобы они не уходили в поисках еды. Некоторые виды визгунов («Основная книга правил», стр. 450) внешне походят на фиолетовые сморчки, но щупалец у них нет. Визгуны и сморчки довольно часто растут в одном месте — особенно если другие существа используют их для охраны чего-либо.

Высота фиолетового сморчка — 4 фута, а вес — 50 фунтов.

ФИОЛЕТОВЫЙ ЯД

После смерти гриба его щупальца быстро становятся безвредными, но их можно использовать как средних размеров кнуты на протяжении 2д6 минут после срезания. Контакт с кнутом вызывает гниль — в том числе и у своего носителя (эффекты и СЛ аналогичны указанным выше).

Проверка Ремесла (алхимик) со СЛ 25 и материалы стоимостью 250 зм позволят сохранить яд, но при этом он получается сильно разбавленным.

Фиолетовый яд: яд — контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13; **Частота:** 1 / минута до 6 минут; **Действие:** 1д2 урона Сил и 1д2 урона Вын; **Лечение:** 1 испытание; **Стоимость:** 800 зм.



ХИМЕРА

Это крылатое чудовище похоже на льва, но львиную голову слева и справа дополняют ещё две: драконья и козлиная.

ХИМЕРА

КО 7



Опыт 3200

Хаотичный злой крупный волшебный зверь.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 10, врасплох 18 (+9 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 85 (9d10+36).

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укус +12 (2d6+4), укус +12 (1d8+4), рога +12 (1d8+4), 2 удара когтями +12 (1d6+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: губительное дыхание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 12, Вын: 17, Инт: 4, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +9; МБМ: +14; ЗБМ: 25 (29 против сбивания с ног).

Черты: Живучесть, Парение, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Полёт +2, Скрытность +4 (+8 в подлеске и кустарниках); Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +4 к Скрытности в подлеске и кустарниках.

Языки: драконий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара, прайд (3–6) или стая (7–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): тип губительного дыхания зависит от цвета драконьей головы химеры согласно приведённой таблице. Вне зависимости от цвета головы, химера может использовать дыхание раз в 1d4 раунда, нанося при этом 6d8 урона (испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает этот урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости химеры. Чтобы случайным образом определить цвет головы, бросьте 1d10 и найдите выпавший результат в таблице.

d10	Цвет головы	Губительное дыхание, футов
1–2	Чёрная	Линия кислоты, 40
3–4	Синяя	Линия электричества, 40
5–6	Зелёная	Конус кислоты, 20
7–8	Красная	Конус огня, 20
9–10	Белая	Конус холода, 20

Химеры являют собой чудовищное воплощение первобытного зла. Они стремятся утолить ярость и голод, преследуя добычу и на земле, и в небе. Драконья голова химеры может принадлежать злову дракону любого вида и иметь соответствующее губительное

дыхание, причём крылья химеры обычно того же цвета, что и эта голова. Химеры могут говорить, при этом голоса голов наслаиваются друг на друга, но речь химеры используют очень редко, в основном когда заискивают перед более сильным существом. Высота химеры в холке — 5 футов, длина — почти 10 футов, а вес — 700 фунтов.

Химеры предпочитают мясо, но при необходимости могут питаться и растительной пищей, что, впрочем, неблагоприятно сказывается на и без того скверном характере. Их способность к полёту позволяет им выбирать своих жертв, поэтому они обычно облетают большую территорию в поисках лёгкой добычи. Они слишком глупы и вспыльчивы, чтобы иметь последователей, но иногда племена кобольдов совершают им подношения. В то же время химеры слишком своевольны и сообразительны, чтобы их можно было приручить, поэтому лишь гораздо более сильное существо способно заставить их подчиниться. Они могут стать спутником гуманоида или подобного существа, если им будет оказано достаточно уважения, и могут даже согласиться побыть скакуном. Химеры живут прайдами, как львы: во главе стоит альфа-самец, а охотятся в основном самки. Одинокая химера — либо молодой самец, либо самка, чьи детёныши где-то неподалёку.



Иллюстратор: Питер Бергшине

ХОБГОБЛИН

Это мускулистое серокожее существо ростом с человека внимательно осматривает окрестности крошечными глазами.

ХОБГОБЛИН

КО ½



Опыт 200

Хобгоблин, воин 1.

Принципиальный злой средний гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 (+3 броня, +2 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 17 (1d10+7).

Стойкость +5, Реакция +2, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: длинный меч +4 (1d8+2 / 19–20).

Дистанционная: длинный лук +3 (1d8 / x3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 15.

Черты: Живучесть, Уверенное владение оружием (длинный меч).

Навыки: Внимание +2, Скрытность +5; Модификаторы народа:

+4 к Скрытности.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: банда (4–9), отряд (10–24) или племя (25+ и 50% не участвующих в бою, 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 1 или 2 лейтенанта 4 или 5 уровня, 1 лидер 6–8 уровня, 6–12 леопардов и 1–4 огра или 1–2 тролля).

Сокровища: снаряжение ПВ (клéпанный кожаный доспех, лёгкий стальной щит, длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, другие сокровища).

Хобгоблины воинственны и плодотворны и поэтому в ряде регионов могут представлять существенную угрозу. Они быстро множатся, заменяя павших новыми солдатами и увеличивая численность, невзирая на потери. Для объявления войны им не нужна особая причина, но зачастую ею является потребность в новых рабах — жизнь пленника хобгоблинов коротка и сурова, поэтому на замену съеденным и погибшим постоянно требуются новые.

Из всех гоблиноидов хобгоблины — самые цивилизованные. Более крупные и любящие

одиночество багберы для них всего лишь инструмент, используемый по необходимости, в основном для выполнения заданий, требующих от исполнителя скрытности и умения убивать; гоблины же воспринимаются ими как досадные недоразумения. Хобгоблины поражаются гоблинскому упорству, но взбалмошность и чрезмерная любовь гоблинов к огню делают их нежеланными гостями в хобгоблинских поселениях. Несмотря на это, в большинстве племён хобгоблинов есть небольшая группа гоблинов, обитающая в самых убогих уголках.

Многие хобгоблинские племена подходят к искусству войны с умом. Большинство этих существ интересуются созданием осадных орудий, алхимией и инженерным делом, а особо умелые индивиды становятся героями и всегда занимают высокое положение в племени. Умные рабы также представляют особую ценность, поэтому набеги на дварфийские города случаются довольно часто.

Широко известно, что хобгоблины не доверяют магии, особенно мистической, и даже презируют её. К шаманам

относятся со страхом и почтением, но обычно заставляют жить особняком на краю логова. Хобгоблин, практикующий мистическую (или, как её называют хобгоблины, эльфийскую) магию, — исключительнейший случай. Ненависть этих существ к магии — следствие глубочайшей ненависти к эльфам.

Рост хобгоблина — 5 футов, а вес — 160 фунтов.

ПЕРСОНАЖИ-ХОБГОБЛИНЫ

Хобгоблины используют уровни в классах — КЗ народа у них нет. Хобгоблинам присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, +2 Выносливость: хобгоблины быстрые и крепкие.

Ночное зрение: хобгоблины могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Скрытный: хобгоблины получают +4 (народ) к проверкам Скрытности.

Языки: хобгоблины начинают игру со знанием всеобщего и гоблинского языков. Хобгоблины с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: великаний, дварфийский, драконий, дьявольский, орочий.



ХОДЯЧАЯ КУЧА

Масса спутанных лиан сочится слизью, поднимаясь на двух толстых, как стволы деревьев, ногах. От неё разит гнилью и свежеспаханной землёй.

ХОДЯЧАЯ КУЧА

КО 6



Опыт 2400

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 9, врасплох 19 (+10 естественная броня, -1 размер). ПЗ: 67 (9d8+27).

Стойкость +9, Реакция +5, Воля +5.

Невосприимчивость: особенности растений, электричество;

Устойчивость: огонь 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +11 (2d6+5 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: сдавливание (2d6+7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 10, Вын: 17, Инт: 7, Мдр: 10, Хар: 9.

БМА: +6; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 22.

Черты: Бойня, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар,

Стальная воля, Уверенное владение оружием (крушащий удар).

Навыки: Внимание +11, Скрытность +8 (+16 в трясинах или лесах), Плавание +13; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности (+12 в трясинах или лесах).

Языки: всеобщий, силван (не может говорить).

ОС: громоотвод.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные леса или болота.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Громоотвод (Экс): ходячие кучи не получают урона от электричества, вместо этого временно увеличивая Выносливость на 1d4 пункта за каждую электрическую атаку. Ходячая куча теряет дополнительную Выносливость со скоростью 1 пункт в час.

Ходячие кучи, называемые также ходоками, выглядят как кучи гниющей растительности, но на самом деле это разумные плотоядные растения, особо любящие полакомиться эльфийской плотью. Мозг и органы чувств ходока расположены в верхней части тела. Эти существа

имеют 8 футов в объёме, рост от 6 до 9 футов и весят около 3 800 фунтов.

Ходячие кучи — странные существа, похожие скорее на живые заросли паразитических лиан, нежели на одинокое корневое растение. Они всеядны и могут добывать питательные вещества практически отовсюду, оплетая побегами живые деревья и высасывая их сок, пуская мелкие корешки в землю или поглощая плоть и кровь раздавленной добычи.

Ходоки прекрасно маскируются в местах своего обитания. Слившись с окружающей местностью, они могут терпеливо и неподвижно поджидать свою жертву целыми днями. Ходок может быть где угодно и когда угодно и в своём стремлении заполучить еду нападает без предупреждения и оглядки на то, останутся ли после этого выжившие.

Ходячие кучи обычно ведут уединённый образ жизни, обитая в чащах лесов и топях зловонных болот, но могут встретиться и под землёй среди зарослей местных грибов. Ходят зловещие слухи о том, что ходоки собираются группами вокруг огромных земляных курганов в глубинах джунглей и топей, причём зачастую — в разгар бушующих гроз. Неизвестно, зачем они это делают, но многие мудрецы задумываются о том, нет ли в этом какого-нибудь зловещего и недоброго замысла.



Иллюстратор: Асия Саймон

ЦИКЛОП

На лице этого девятифутового великана красуется огромный глаз, чуть ниже которого расположен ужасающих размеров рот.

ЦИКЛОП

КО 5



Опыт 1600

Нейтральный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: -1; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 8, врасплох 19 [+4 броня, +7 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 65 (10d8+20).

Стойкость +9, Реакция +2, Воля +4.

Защитные способности: свирепость.

АТАКА

Скорость: 40 футов (30 футов в доспехах).

В ближнем бою: двуручный топор +11/+6 (3d6+7 / ×3).

Дистанционная: тяжёлый арбалет +5 (2d8 / 19-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 8, Вын: 15, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +7; МБМ: +13; ЗБМ: 22.

Черты: Бдительность, Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Внимание +11, Выживание +6, Запугивание +9, Проницательность +5, Профессия (предсказатель) +10; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: великий, всеобщий, циклопский.

ОС: внезапное озарение.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая умеренная или тропическая местность.

Численность: одиночка, конклав (2-6) или племя (7-18).

Сокровища: обычные (сыромятный доспех, крупный двуручный топор, крупный тяжёлый арбалет, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Внезапное озарение (Св): в качестве прерывающего действия циклоп может раз в день мельком увидеть варианты развития будущих событий, что позволяет ему выбрать результат броска одной из костей до того, как он сделан. Эта способность влияет только на действия циклопа и не может влиять на результаты бросков прочих существ.

Многие тысячелетия назад циклопы правили огромными королевствами, но дни их былого величия канули в лету. Мало кто из оставшихся циклопов стремится к чему-то большему, нежели защита логова и поиски пропитания. Последнее особенно интересует циклопов, и похоже, что именно склонность к чревоугодию вкупе с ненасытностью в своё время послужили причиной развала их империй.

Рост обычного циклопа — 9 футов, а вес — 600 фунтов. Циклопы обоих полов почти полностью лишены волос, лишь иногда имея редкие тёмные пряди, растущие над ушами.

Огромный глаз циклопа дополняет густая бровь, прекрасно передающая эмоции существа.

История циклопов записана на крошащихся стенах заросших городов, которые пришли в запустение задолго до прихода эльфов, во времена, когда землёй правили драконы и великаны, а молодых народов не было и в помине. С тех пор циклопы настолько изменились, что знают о былых временах меньше, чем даже малообразованные люди.

В древних записях, устных преданиях других великанов и легендах туземцев южных джунглей говорится про гораздо более крупных и могущественных «великих циклопов», исполинских существ с мохнатыми ногами и огромным рогом, торчащим над глазом. По всей видимости, эти существа были либо правителями народа циклопов, либо их живым оружием, поэтому современные циклопы считают их богами во плоти, неуловимыми и неостановимыми.



ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ

Это бесформенное иссиня-чёрное существо выглядит как куча густой, маслянистой, подрагивающей, подобно желе, грязи.

ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ

КО 7



Опыт 3200

Нейтральная огромная жиж.

Иниц.: -5; Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 3, касание 3, врасплох 3 (-5 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 105 (10d8+60).

Стойкость +9, Реакция -2, Воля -2.

Защитные способности: особенности жиж, разделение.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (2d6+4, 2d6 урона кислотой и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: коррозия, сдавливание (2d6+4 и 2d6 урона кислотой).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 1, Вын: 22, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +7; МБМ: +12 (+16 при захвате); ЗБМ: 17 (27 против тарана, нельзя сбить с ног).

Навыки: Лазание +11.

ОС: особенности жиж, присоска.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислота (Экс): чёрный пудинг выделяет кислоту, быстро разъедающую органику и металлы, но не оказывающую никакого действия на камень. Каждый раз, когда существо получает урон кислотой от атаки чёрного пудинга, его одежда и доспехи получают такой же урон кислотой. Успешное испытание Реакции со СЛ 21 позволяет избежать повреждения одежды и доспехов. Металлическое или деревянное оружие, которым атакован чёрный пудинг, при попадании получает 2d6 урона кислотой, если его носитель не пройдёт испытание Реакции со СЛ 21. Если чёрный пудинг контактирует с деревянным или металлическим предметом 1 полный раунд, он наносит этому предмету 21 пункт урона кислотой (без испытаний). СЛ испытания зависит от Выносливости чёрного пудинга.

Коррозия (Экс): существо, которое чёрный пудинг сдавливает, получает штраф -4 ко всем испытаниям Реакции при определении наносимого одежды и доспехам урона кислотой.

Присоска (Экс): чёрный пудинг может присасываться к любой поверхности, что позволяет ему ползать по потолку. Для того чтобы присосаться или отцепиться, пудингу необходимо совершить быстрое действие. Присосавшийся пудинг движется вдвое медленнее, но получает бонус +10 (ситуативный) к ЗБМ при проверках против Сметающего удара, тарана и прочим атакам и эффектам, которые могут физически сдвинуть его с места.

Разделение (Экс): колющее и режущее оружие не наносит чёрному пудингу урона — вместо

получения урона существо разделяется на две равные части, каждая из которых имеет половину ПЗ (округлённую вниз), оставшихся у чёрного пудинга на момент разделения. Пудинг с 10 или менее ПЗ не разделяется и погибает, когда его ПЗ снижаются до 0.

Чёрные пудинги — безмозглые, постоянно голодные мусорщики подземного мира. Они чувствуют органику и металлические предметы в пределах 60 футов и нападают на них, пока те не растворятся или пудинг не умрёт. Размножаются они делением, отделяя кусочек тела, который за месяц вырастает в новый пудинг. Некоторые из наиболее разумных подземных обитателей заманивают чёрный пудинг в выдолбленную в камне яму и используют его для переработки мусора, сбрасывая туда объедки или врагов.

В глубинах мира встречаются более крупные пудинги, в том числе и гигантские, у которых может быть до 30 КЗ. Есть неподтверждённая информация о существовании пудингов других цветов: белые живут в арктических регионах, коричневые — на болотах, а пудинги песочного цвета — в пустынях.



Иллюстратор: Майк Аджак

ЧУУЛ

У этого омароподобного существа очень толстый и крепкий панцирь. Надо ртом, полным извивающихся щупалец, виднеется пара крохотных глаз.

ЧУУЛ

КО 7



Опыт 3200

Хаотичная злая крупная aberrация (подводный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 19 (+10 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 85 (10d8+40).

Стойкость +7, Реакция +6, Воля +9.

Невосприимчивость: яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +14 (2d6+7 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: парализующие щупальца, сдавливание (2d6+7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 16, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 5.

БМА: +7; МБМ: +15 (+19 при захвате); ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Бдительность, Боевые рефлексы, Бой вслепую, Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +19, Знание (природа) +8, Плавание +28, Проницательность +9, Скрытность +9.

Языки: всеобщий (для чуулов, обитающих под землёй — подземный).

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: трясина с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или стая (3–6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Парализующие щупальца (Экс): в качестве сопутствующего действия чуул может поместить схваченное существо из когтей в щупальца. Щупальца держат цель так же крепко, но не наносят повреждений, вместо этого парализуя жертву. Существо, попавшее в щупальца, должно успешно проходить испытание Стойкости со СЛ 19 каждый раунд в ход чуула или стать парализованным на 6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости чуула. Пока жертва в щупальцах, она каждый раунд автоматически получает 1d8+7 урона от жвал чудовища.

Чуулы — хищные, покрытые панцирем существа, напоминающие ракообразных. Они обитают на дне мелких прудов и топей, выпрыгивая из-под воды, чтобы схватить добычу, обездвизить её ротовыми щупальцами, а затем сожрать живьём.

Чуулы отлично плавают, но предпочитают атаковать существ на суше или мелководье. Когда жертва схвачена, чуулы обычно пытаются утащить её на глубину и утопить. Излюбленная добыча этих

существ — людоящеры, но бледнопанцирные чуулы, обитающие под землёй, с удовольствием поедают морлоков, двергаров, дроу и вообще всех, кто имел неосторожность приблизиться к подземным водоёмам, кроме разве что троглодитов, которых чуулы считают омерзительными на вкус.

Эти существа на удивление умны, что заставляет многих пускаться в пространные рассуждения об их происхождении и целях в жизни. Чуулы способны говорить на чирикающе-булькающем диалекте всеобщего языка, но подавляющее большинство общается только с представителями своего вида. Неизвестно, есть ли у чуулов социум как таковой, поскольку единственный период, когда они собираются в большом количестве, — брачный сезон, во время которого они крайне возбуждены и агрессивны. Все мысли этих существ посвящены исключительно поиску подходящих мест для организации засады и украшению своих замысловатых логовищ собранными с трупов трофеями. Чуулы не используют никаких инструментов, но испытывают непреодолимую потребность забирать что-нибудь с тела жертвы как своеобразный сувенир.

Рост среднего чуула — 8 футов, а вес — 650 фунтов.



ШОГГОТ

Этот огромный ком чёрной слизи катится вперёд, а на его вспучивающемся теле то и дело появляются глаза, рты и куда более странные вещи.

ШОГГОТ

КО 19



Опыт 204800

Хаотичная нейтральная огромная жижа (подводный).

Иниц.: +11; Восприятие: вибросенсорность 60 футов, круговой обзор, ночное зрение 120 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +33.

ЗАЩИТА

КБ: 33, касание 15, врасплох 26 (+18 естественная броня, +7 Лвк, -2 размер)

ПЗ: 333 (23d8+230); быстрое исцеление 10.

Стойкость +19, Реакция +14, Воля +15.

СУ: 10/—; Невосприимчивость: глухота, звук, ослепление, особенности жиж, холод, эффекты обольщения; Устойчивость: кислота 20, огонь 20, электричество 20; УкМ: 30.

АТАКА

Скорость: 50 футов, лазание 30 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: 4 крушащих удара +30 (3d6+15 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 30 футов.

Особые атаки: безумная какофония, затаптывание (4d8+15, СЛ 36), поглощение (4d6+22 дробящего урона и 8d6 урона кислотой, КБ 19, 33 ПЗ), сдавливание (3d6+15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 40, Лвк: 24, Вын: 31, Инт: 5, Мдр: 22, Хар: 13.

БМА: +17; МБМ: +34 (+39 при захвате); ЗБМ: 51 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Бойня, Бойня+, Внушительная стойкость, Критическая точность, Критическое ошеломление, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +33, Лазание +23, Плавание +23; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: акло.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные водоёмы или подземелья (пещеры).

Численность: одиночка или поток (2-6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безумная какофония (Св): в качестве свободного действия шоггот может произнести слова и звуки, не предназначенные для ушей живущих. Все существа в радиусе 60 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 22 и при провале впадают в замешательство на 1d6 раундов и получают 1d6 урона Мудрости в каждом из них. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к безумной какофонии этого шоггота на следующие 24 часа. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы шоггота.

Круговой обзор (Экс): благодаря многочисленным органам чувств шоггот получает +4 (народ) к проверкам Внимания, и его нельзя взять в тиски.

Поглощение (Экс): для использования этой способности шоггот должен совершить атаку затаптыванием или в начале своего хода держать в захвате существо. Шоггот может попытаться проглотить столько существ, сколько ему удалось удержать в захвате или затаптать в раунде. Действие этой способности аналогично проглатыванию, но если поглощённое существо прорежет себе путь наружу, это не оставит дыры в протоплазменном теле шоггота.

Даже душевнобольные и предсказатели конца света отчаянно утверждают, что чудовищные шогготы — не более чем кошмарное видение или галлюцинация, но правда куда страшнее. Эти чудовища действительно существуют, но предпочитают держаться в глубочайших океанских впадинах или самых отдалённых из затерянных руин и пещер, лишь изредка поднимаясь на поверхность, чтобы оставить за собой безумие, разрушение и заляпанные слизью развалины.

Первые шогготы были созданы тысячелетия назад, задолго до того, как божества обратили взор на Материальный план. Многие считают, что эти существа — создания аболетов, но некоторые загадочные тексты намекают на существование более древнего народа, который создал первых шогготов для рабского труда. В конце концов эти жуткие твари стали достаточно разумными, чтобы восстать против хозяев, и теперь эти терпеливые и могущественные существа обитают в глубинах, куда не проникает свет.



ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

Полупрозрачное тело этого существа меняет форму, становясь похожим то на бурлящий водяной столб, то на штормовую волну.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

Языки: акван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Воды).

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Водоворот (Св): в качестве основного действия элементаль воды может создать водоворот. Эта способность работает аналогично способности вихрь (см. стр. 299), за тем лишь исключением, что может быть использована только под водой и не покидает пределов воды.

Повелитель воды (Экс): элементаль воды получает бонус +1 к проверкам атаки и урона, если и он, и его цель касаются воды. Если противник или элементаль касаются земли, элементаль получает штраф –4 к проверкам атаки и урона. Указанные модификаторы применяются к манёврам тарана и вторжения, вне зависимости от того, выполняет ли их элементаль или является их целью.

Тушение (Экс): прикосновение элементаля гасит немагическое пламя крупного или меньшего размера. Существо может рассеять прикосновением и магический огонь, аналогично заклинанию *рассеивание магии* (УЗ равен КЗ элементаля).

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 17 (+6 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +0.

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +5 (1d6+3).

Особые атаки: водоворот (СЛ 13), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 10, Вын: 13, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 13.

Черты: Сокрушительный удар.

Навыки: Акробатика +4, Внимание +4, Знание (планы) +1,

Изворотливость +4, Плавание +14, Скрытность +8.

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 16 (+6 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +6, Реакция +5, Воля +1.

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +7 (1d8+4).

Особые атаки: водоворот (СЛ 15), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 12, Вын: 15, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +4; МБМ: +7; ЗБМ: 18.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар.

Навыки: Акробатика +6, Внимание +5, Знание (планы) +2,

Изворотливость +6, Плавание +16, Скрытность +6.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 5

Опыт 1600

Нейтральное крупное потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 15 (+6 естественная броня, +2 Лвк, –1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 68 (8d10+24).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +2.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +12 (1d8+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: водоворот (СЛ 19), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 14, Вын: 17, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +8; МБМ: +14; ЗБМ: 27.

Черты: Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Уворот.

Навыки: Акробатика +9, Внимание +9, Знание (планы) +5,

Изворотливость +11, Плавание +24, Скрытность +5.

ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 7

Опыт 3200

Нейтральное огромное потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 16 (+8 естественная броня, +4 Лвк, –2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 95 (10d10+40).

Стойкость +11, Реакция +11, Воля +3.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +15 (2d6+7).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: водоворот (СЛ 22), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 18, Вын: 19, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +10; МБМ: +19; ЗБМ: 34.

Черты: Бойня, Бойня+, Сокрушительный удар, Таран+, Уворот.

Навыки: Акробатика +11, Внимание +13, Знание (планы) +7,

Изворотливость +15, Плавание +26, Скрытность +3.

ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 9

Опыт 6400

Нейтральное огромное потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 17 (+9 естественная броня, +5 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 123 (13d10+52).

Стойкость +12, Реакция +15, Воля +4.

СУ: 10/—; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +20 (2d8+9).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: водоворот (СЛ 25), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 20, Вын: 19, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +13; МБМ: +24; ЗБМ: 40.

Черты: Бойня, Бойня+, Молниеносная реакция, Разрушение+, Сокрушительный удар, Таран+, Уворот.

Навыки: Акробатика +18, Внимание +16, Знание (планы) +12, Изворотливость +20, Плавание +30, Скрытность +10.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

КО 11

Опыт 12800

Нейтральное огромное потустороннее существо (водяной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 15, врасплох 17 (+9 естественная броня, +6 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10+64).

Стойкость +14, Реакция +18, Воля +5.

СУ: 10/—; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +24 (2d10+10 / 19-20).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: водоворот (СЛ 28), повелитель воды, тушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 22, Вын: 19, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +28; ЗБМ: 45.

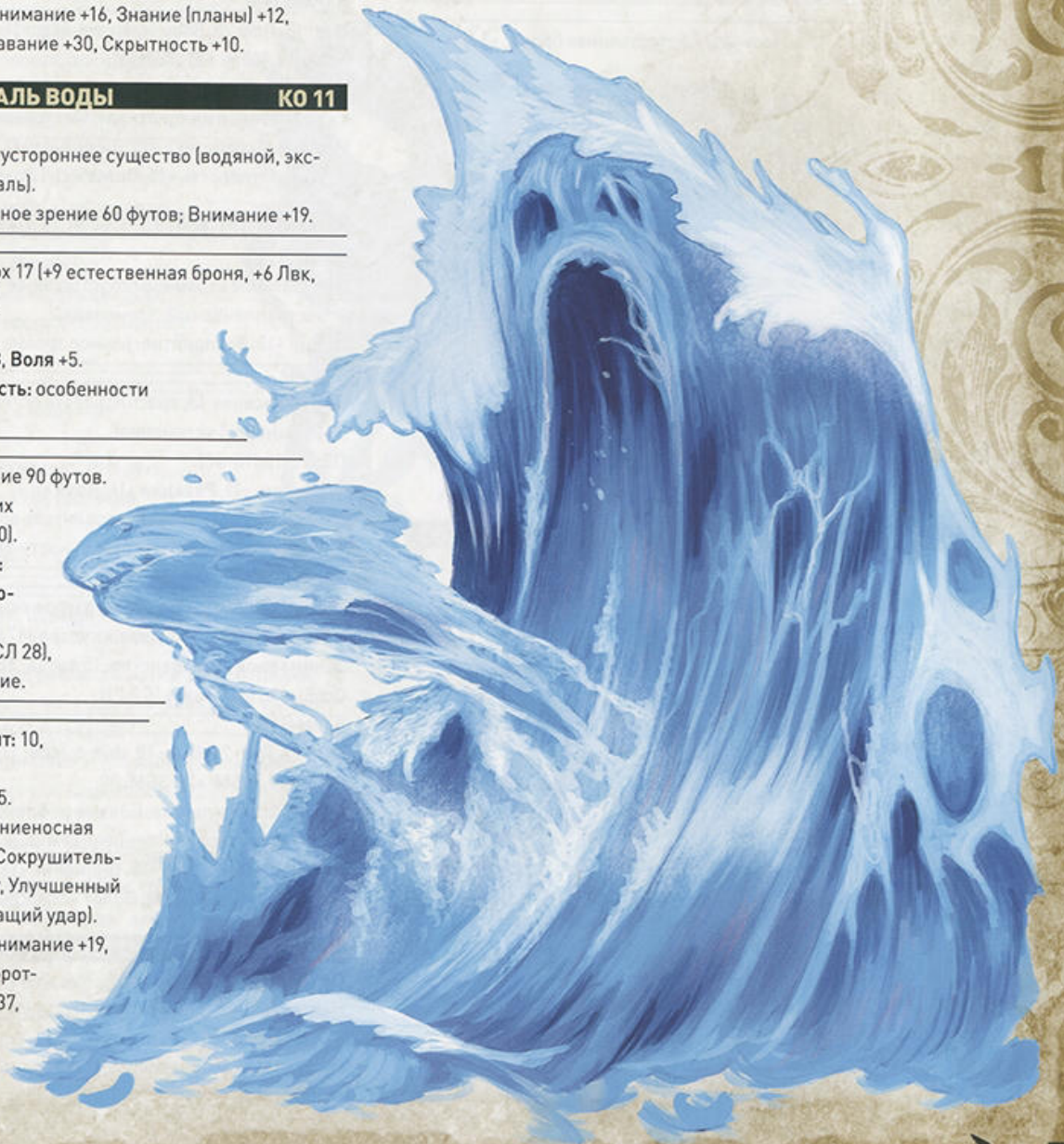
Черты: Бойня, Бойня+, Молниеносная реакция, Разрушение+, Сокрушительный удар, Таран+, Уворот, Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Акробатика +25, Внимание +19, Знание (планы) +19, Изворотливость +25, Плавание +37, Скрытность +17.

Элементали воды — терпеливые, упорные существа, состоящие из живой пресной или солёной воды. Они предпочитают затаиться или утянуть противника в воду, чтобы получить преимущество.

Подобно прочим элементалям, элементали воды имеют свой собственный уникальный облик. Большая часть выглядит подобно волне с выделяющимися чертами лица и маленькими волнами-руками по бокам. Другой распространённый облик — водное существо (например, акула или осьминог), состоящее полностью из воды.

Элементаль	Высота, футов	Вес, фунтов	СЛ водоворота	Высота водоворота, футов
Небольшой	4	34	13	10-20
Средний	8	280	15	10-30
Крупный	16	2 250	19	10-40
Огромный	32	18 000	22	10-50
Высший	36	21 000	25	10-60
Древний	40	24 000	28	10-60



Иллюстратор: Питер Бергман

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

В теле этого облакоподобного существа видны провалы, напоминающие глаза и рот, а порывы ревающего ветра придают этому созданию зловещие очертания.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

Языки: аурани.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: план Воздуха.

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель воздуха (Экс): находящиеся в воздухе существа, атакующие элементаль воздуха, получают штраф –1 к проверкам атаки и урона.

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 14 (+3 естественная броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +4, Реакция +6, Воля +0.

Защитные способности: повелитель воздуха; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +6 (1d4+1).

Особые атаки: вихрь (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 15.

Черты: Атака в полёте, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +7, Внимание +4, Знание (планы) +1, Изворотливость +7, Полёт +17, Скрытность +11.

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +9; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 16, врасплох 13 (+3 естественная броня, +5 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +6, Реакция +9, Воля +1.

Защитные способности: повелитель воздуха; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +9 (1d6+3).

Особые атаки: вихрь (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 21, Вын: 14, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +4; МБМ: +6; ЗБМ: 22.

Черты: Атака в полёте, Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +11, Внимание +7, Знание (планы) +1, Изворотливость +9, Полёт +17, Скрытность +10.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА КО 5

Опыт 1600

Нейтральное крупное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +11; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 17, врасплох 13 (+4 естественная броня, +7 Лвк, –1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 68 (8d10+24).

Стойкость +9, Реакция +13, Воля +2.

Защитные способности: повелитель воздуха; СУ: 5/—;

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +14 (1d8+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: вихрь (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 25, Вын: 16, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +8; МБМ: +13; ЗБМ: 31.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексы, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +15, Внимание +11, Знание (планы) +5, Изворотливость +15, Полёт +21, Скрытность +11.

ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА КО 7

Опыт 3200

Нейтральное огромное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +13; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 18, врасплох 12 (+4 естественная броня, +9 Лвк, –2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 95 (10d10+40).

Стойкость +11, Реакция +16, Воля +5.

Защитные способности: повелитель воздуха; СУ: 5/—;

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +17 (2d6+6).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: вихрь (СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 29, Вын: 18, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +10; МБМ: +18; ЗБМ: 38.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексы, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +18, Внимание +13, Знание (планы) +7, Изворотливость +18, Полёт +23, Скрытность +9.

ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА КО 9

Опыт 6400

Нейтральное огромное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +14; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 19, врасплох 14 (+6 естественная броня, +10 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 123 (13д10+52).

Стойкость +12, Реакция +18, Воля +6.

Защитные способности: повелитель воздуха; СУ: 10/—;

Невосприимчивость: особенности элементарей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +21 (2д8+7).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: вихрь (СЛ 23).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 31, Вын: 18, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +13; МБМ: +22; ЗБМ: 43.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексy, Бой вслепую,

Подвижность, Сокрушительный удар, Стальная воля,

Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +25, Внимание +16, Знание (планы) +12,

Изворотливость +23, Полёт +27, Скрытность +15.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

КО 11

Опыт 12800

Нейтральное огромное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементар).

Иниц.: +15; Восприятие: ночное зрение

60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 20, врасплох 16 (+8 естественная броня, +11 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16д10+64).

Стойкость +14, Реакция +21, Воля +7.

Защитные способности: повелитель воздуха;

СУ: 10/—; Невосприимчивость: особенности элементарей.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 крушащих удара +25 (2д8+9).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона

досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: вихрь (СЛ 27).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 33, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +27; ЗБМ: 49.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексy, Бой вслепую, Бойня,

Подвижность, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот,

Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +30, Внимание +19, Знание (планы) +19,

Изворотливость +30, Полёт +34, Скрытность +22.

Воздушные элементарии — быстрые летающие существа, состоящие из живого воздуха. Они примитивны, территориальны и ненавидят исполнять волю призвавших их смертных. Они мечтают поскорее возвратиться на родной план Воздуха и воспарить в бескрайних небесах.

Все элементарии одинакового размера имеют одинаковые параметры, но их внешность разительно различается.

Один может выглядеть как ожившая вихревая воронка из ветра и дыма, а другой — как дымящаяся птица со светящимися глазами и ветром вместо крыльев.

Элементар воздуха предпочитает атаковать летающих существ (и тех, кто оказался в воздухе иным способом) не только потому, что в воздухе он имеет преимущество, но и потому, что ему противна даже мысль о том, чтобы прикоснуться к земле. Воздушный элементар может двигаться под водой: ему не нужно дышать, и он не может захлебнуться, но у него нет пунктов в навыке Плавание, поэтому в таких условиях он ощутимо теряет в скорости и маневренности.

Элементар	Высота, футов	Вес, фунтов	СЛ вихря	Высота вихря, футов
Небольшой	4	1	12	10–20
Средний	8	2	14	10–30
Крупный	16	4	18	10–40
Огромный	32	8	22	10–50
Высший	36	10	23	10–60
Древний	40	12	27	10–60



Иллюстратор: Питер Вергиле

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

Из-под земли вырастает массивное, отдалённо напоминающее гуманоида существо из камней и грязи, на лице которого нет ничего, кроме двух светящихся самоцветных глаз.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

Языки: терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Земли).

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель земли (Экс): элементаль земли получает бонус +1 к проверкам атаки и урона, если и он, и его цель касаются земли. Если противник находится в воздухе или воде, элементаль получает штраф –4 к проверкам атаки и урона. Указанные модификаторы применяются к манёврам тарана и вторжения, вне зависимости от того, выполняет ли их элементаль или является их целью (эти модификаторы не включены в блок параметров).

Скольжение сквозь твердь (Экс): элементаль земли, перемещающийся с помощью рытья, может двигаться через камень, почву или практически любой другой грунт, за исключением металла, как рыба сквозь толщу воды. Если элементаль защищён от огня, он может скользить даже сквозь лаву. Передвигаясь подобным образом, он не оставляет туннелей, отверстий, яры или борозд и ничем не выдаёт своё присутствие. Заклинание *движение грунта*, сотворённое на область, в которой находится элементаль земли, отбрасывает его на 30 футов назад, приводя в шок на 1 раунд, если он провалит испытание Стойкости со СЛ 15

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: –1; Восприятие: виброслуховительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 17 (+7 естественная броня, –1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +4, Реакция –1, Воля +3.

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: крушащий удар +6 (1d6+4).

Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 8, Вын: 13, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +4; ЗБМ: 13.

Черты: Сокрушительный удар, Таран^Д.

Навыки: Внимание +4, Знание (планы) +1, Знание (подземелья) +1, Лазание +7, Оценка +1, Скрытность +7.

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: –1; Восприятие: виброслуховительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 9, врасплох 18 (+9 естественная броня, –1 Лвк).

ПЗ: 34 (4d10+12).

Стойкость +7, Реакция +0, Воля +4.

Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: крушащий удар +9 (1d8+7).

Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 8, Вын: 17, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +4; МБМ: +9; ЗБМ: 18.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Таран^Д.

Навыки: Внимание +7, Знание (планы) +2, Знание (подземелья) +2, Лазание +10, Оценка +1, Скрытность +3.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 5

Опыт 1600

Нейтральное крупное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: –1; Восприятие: виброслуховительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 8, врасплох 18 (+10 естественная броня, –1 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 68 (8d10+24).

Стойкость +9, Реакция +1, Воля +6.

СУ: 5/–; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +14 (2d6+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 8, Вын: 17, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +8; МБМ: +16; ЗБМ: 25.

Черты: Бойня, Вторжение+, Сокрушительный удар, Таран^Д, Таран++.

Навыки: Внимание +11, Знание (планы) +6, Знание (подземелья) +3, Лазание +15, Оценка +6, Скрытность +5.

ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 7

Опыт 3200

Нейтральное огромное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: –1; Восприятие: виброслуховительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 7, врасплох 19 (+12 естественная броня, –1 Лвк, –2 размер).

ПЗ: 95 (10d10+40).

Стойкость +11, Реакция +2, Воля +7.

СУ: 5/–; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +17 (2d8+9).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.
Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 8, Вын: 19, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +10; МБМ: +21; ЗБМ: 30.

Черты: Бойня, Вторжение+, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран^А, Таран⁺⁺.

Навыки: Внимание +13, Знание (планы) +7, Знание (подземелья) +4, Лазание +18, Оценка +6, Скрытность +4.

ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 9

Опыт 6400

Нейтральное огромное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: -1; Восприятие: виброчувствительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 21 (+14 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 136 (13d10+65).

Стойкость +13, Реакция +3, Воля +8.

СУ: 10/-; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +21 (2d10+10).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 8, Вын: 21, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +13; МБМ: +25; ЗБМ: 34.

Черты: Бойня, Вторжение+, Вторжение++, Разрушение+, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран^А, Таран⁺⁺.

Навыки: Внимание +16, Знание (планы) +13, Знание (подземелья) +10, Лазание +25, Оценка +10, Скрытность +7.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

КО 11

Опыт 12800

Нейтральное огромное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: -1; Восприятие: виброчувствительность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 7, врасплох 23 (+16 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 168 (16d10+80).

Стойкость +15, Реакция +4, Воля +10.

СУ: 10/-; Невосприимчивость: особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +26 (2d10+12 / 19-20).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: повелитель земли.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 8, Вын: 21, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +30; ЗБМ: 39.

Черты: Бойня, Вторжение+, Вторжение++, Разрушение+, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран^А, Таран⁺⁺, Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +19, Знание (планы) +19, Знание (подземелья) +19, Лазание +31, Оценка +19, Скрытность +10.

Элементали земли — неповоротливые и упрямые существа, состоящие из живого камня или земли. В неподвижном состоянии они напоминают груду камней или небольшой холм, но когда приходят в движение, то меняют свой облик. Все элементали одинакового размера имеют одинаковые параметры, но их внешний вид разительно отличается: большинство элементалей земли выглядят как различные сухопутные животные из камня, земли или даже кристаллов со светящимися самоцветами вместо глаз и растениями, растущими из земляных участков тел. Более крупные элементали обычно похожи на каменных гуманоидов.

Элементаль	Высота, футов	Вес, фунтов
Небольшой	4	80
Средний	8	750
Крупный	16	6 000
Огромный	32	48 000
Высший	36	54 000
Древний	40	60 000



ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

Это существо похоже на оживший костёр, языки пламени которого выстреливают вокруг в поисках топлива.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

Языки: игнан.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Огня).

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: нет.

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 14 (+3 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 11 (2d10).

Стойкость +3, Реакция +4, Воля +0.

Невосприимчивость: огонь, особенности элементалей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +4 (1d4 и поджигание).

Особые атаки: поджигание (1d4, СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 13, Вын: 10, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +1; ЗБМ: 13.

Черты: Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +5, Внимание +4, Запугивание +4, Знание (планы) +1, Изворотливость +5, Лазание +4.

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 13 (+3 естественная броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +6, Реакция +7, Воля +1.

Невосприимчивость: огонь, особенности элементалей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +7 (1d6+1 и поджигание).

Особые атаки: поджигание (1d6, СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 4, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +4; МБМ: +5; ЗБМ: 19.

Черты: Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +8, Внимание +7, Запугивание +5, Знание (планы) +1, Изворотливость +8, Лазание +5.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 5

Опыт 1600

Нейтральное крупное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +9; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 15, врасплох 13 (+4 естественная броня, +5 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 60 (8d10+16).

Стойкость +8, Реакция +11, Воля +4.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: огонь, особенности элементалей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +12 (1d8+2 и поджигание).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: поджигание (1d8, СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 21, Вын: 14, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +8; МБМ: +11; ЗБМ: 27.

Черты: Подвижность, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +14, Внимание +11, Запугивание +9, Знание (планы) +5, Изворотливость +12, Лазание +9.

ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 7

Опыт 3200

Нейтральное огромное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +11; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 16, врасплох 13 (+5 естественная броня, +7 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (10d10+30).

Стойкость +10, Реакция +14, Воля +5.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: огонь, особенности элементалей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +15 (2d6+4 и поджигание).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: поджигание (2d6, СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 25, Вын: 16, Инт: 6, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +10; МБМ: +16; ЗБМ: 34.

Черты: Боевые рефлексy, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +16, Внимание +13, Запугивание +9, Знание (планы) +7, Изворотливость +16, Лазание +13.

ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 9

Опыт 6400

Нейтральное огромное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +12; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 14 (+6 естественная броня, +8 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 123 (13d10+52).

Стойкость +12, Реакция +16, Воля +6.

СУ: 10/—; Невосприимчивость: огонь, особенности элементарей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +19 (2d8+7 и поджигание).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: поджигание (2d8, СЛ 20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 27, Вын: 18, Инт: 8, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +13; МБМ: +22; ЗБМ: 41.

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Подвижность, Стальная воля, Стремительность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +23, Внимание +16, Запугивание +15, Знание (планы) +10, Изворотливость +21, Лазание +20.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ

КО 11

Опыт 12800

Нейтральное огромное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементар)

Иниц.: +13; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 18, врасплох 16 (+8 естественная броня, +9 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10+64).

Стойкость +14, Реакция +19, Воля +7.

СУ: 10/—; Невосприимчивость: огонь, особенности элементарей.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +23 (2d8+8 и поджигание).

Занимаемое пространство: 15 футов;

Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: поджигание (2d10, СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 29, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +26; ЗБМ: 46.

Черты: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Подвижность, Стальная воля, Стремительность, Стремительность+, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива^А, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +28, Внимание +19, Запугивание +19, Знание (планы) +19, Изворотливость +28, Лазание +27.

Элементали огня — быстрые и жестокие существа, состоящие из живого пламени. Они обожают запугивать более слабых и издеваться над теми, кого в состоянии поджечь.

Элементаль огня не может войти в воду или любую другую негорючую жидкость. Любое водное пространство представляет собой непреодолимую преграду

для элементаря, если он не может перепрыгнуть через него или если вода не покрыта чем-то горючим (например, масляной плёнкой).

Внешний вид этих элементарей крайне разнообразен — большинство имеет облик извивающихся змееподобных созданий из дыма и огня, но некоторые принимают формы, похожие на людей, демонов или прочих чудовищ, чтобы казаться ещё страшнее. Части тела и черты лица огненного элементаря выделены более тёмным цветом пламени, струйками дыма или вкраплениями пепла и угольков.

Элементаль	Высота, футов	Вес, фунтов
Небольшой	4	1
Средний	8	2
Крупный	16	4
Огромный	32	8
Высший	36	10
Древний	40	12



Иллюстратор: Питер Бергшине

ЭТТЕРКАП

Это уродливое фиолетовое существо ходит как человек, но голова у него паучья, а вместо ладоней — серповидные когти.

ЭТТЕРКАП

КО 3



Опыт 800

Нейтральная злая средняя аберрация.

Иници.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 30 (4д8+12).

Стойкость +6, Реакция +4, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1д6+2 и яд) и 2 удара когтями +5 (1д4+2).

Особые атаки: ловушки, паутина (дистанционная атака +6, СЛ 15, прочность 4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 17, Вын: 17, Инт: 6, Мдр: 15, Хар: 8.

БМА: +3; МБМ: +5; ЗБМ: 18.

Черты: Внушительная стойкость, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +9, Лазание +14, Ремесло (капканщик) +8,

Скрытность +7; Модификаторы народа: +8 к Ремеслу

(капканщик).

Языки: всеобщий.

ОС: понимание пауков +7.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–6 эттеркапов и 2–8 гигантских пауков).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ловушки (Экс): при помощи паутины эттеркап способен изготавливать хитроумные ловушки, самые распространенные из которых западни, силки и ловушки с копьём. Эттеркап тратит только время, но не золото, чтобы создать ловушку. Подробнее о создании ловушек см. на стр. 456 «Основной книги правил».

Эттеркапская западня: КО 3; Тип: механическая; Внимание: СЛ 20; Механика: СЛ 20;

Условие: давление; Перезарядка: ремонт; Действие: атака в ближнем бою +10 (4д6); несколько целей (все в квадрате 10×10 футов).

Эттеркапские силки: КО 1; Тип: механическая; Внимание: СЛ 20; Механика: СЛ 20; Условие: давление; Перезарядка: ремонт; Действие: проверка МБМ +15 (захват).

Эттеркапская ловушка с копьём: КО 2; Тип: механическая; Внимание: СЛ 20; Механика: СЛ 20; Условие: давление; Перезарядка: ремонт; Действие: атака в ближнем бою +15 (1д6+6).

Понимание пауков (Экс): эта способность работает аналогично друидскому пониманию животных, но только в отношении пауков. Эттеркап получает +4 (народ) к этим проверкам. Пауки неразумны, но при эмпатическом общении обретают крупную интеллект, что позволяет эттеркапам дрессировать гигантских пауков и использовать их для охраны.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 15; Частота: 1 / раунд до 10 раундов; Действие: 1д2 урона Лвк; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости эттеркапа.

Рост эттеркапа — около 6 футов, а вес — порядка 200 фунтов. Эти существа — одиночки и редко общаются с представителями своего вида, даже в период размножения, но когда они всё-таки собираются вместе, то привлекают множество разных пауков, формируя странное сообщество. Эттеркапы строят хитроумные ловушки из паутины и природных материалов, которые используют при охоте. Жилища эттеркапов сделаны из той же паутины и часто расположены на деревьях вне досягаемости наземных хищников, а от прочих существ их защищают прирученные гигантские пауки.

Эттеркапы не отличаются особой храбростью, но она им и не нужна, ведь зачастую противник даже не успевает обнажить оружие, попав в одну из ловушек. Эти существа избегают приближаться к противникам, способным передвигаться, и убегают, если жертве удалось освободиться. Будучи вынужденным вступить в ближний бой, эттеркап атакует при помощи когтей и ядовитых жвал.



ЭТТИН

Этот громадный двухголовый великан крайне грязен и вонюч. Он облачен в изодранные лохмотья, которые, по всей видимости, когда-то были кожаным доспехом, а в каждой руке сжимает по большому цепу.

ЭТТИН

КО 6



Опыт 2400

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 8, врасплох 18 (+2 броня, +8 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 65 (10d8+20).

Стойкость +9, Реакция +2, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 цепа +12/+7 (2d6+6).

Дистанционная: 2 пилума +5 (1d8+6).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: мастер парного оружия.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, Лвк: 8, Вын: 15, Инт: 6, Мдр: 10, Хар: 11.

БМА: +7; МБМ: +14; ЗБМ: 23.

Черты: Бойня, Вторжение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +12, Дрессировка +8; Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: смесь великаньего, гоблинского и орочьего.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные холмы.

Численность: одиночка, пара, несколько (3-6), труппа (1-2 эттина и 1-2 бурых медведя), группа (3-6 эттинов и 1-2 бурых медведя) или колония (3-6 эттинов, 1-2 бурых медведя, 7-12 орков или 9-16 гоблинов).

Сокровища: обычные (кожаный доспех, 2 цепы, 4 пилума, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мастер парного оружия (Экс): эттин сражается сразу двумя цепями или пилумами. Каждая из его голов контролирует одну руку, поэтому эттин не получает штрафов к атаке или урону при использовании парного оружия.

Эттины, или двухголовые великаны, — яростные и непредсказуемые ночные охотники. Благодаря двум головам они вдвое внимательнее, поэтому из них выходят отличные охранники.

Эттины слегка напоминают холмовых или каменных великанов, но клыкастые пасти выдают родство с орками. У эттинов розовато-коричневая кожа, но поскольку они никогда по своей воле не моются, она так загрязняется, что начинает походить на толстую серую шкуру. Рост взрослого эттина — около 13 футов, вес — 5 200 фунтов, а продолжительность жизни — до 75 лет.

У эттинов нет своего языка, но они говорят на дикой смеси великанского, гоблинского и орочьего.

Существа, говорящие на одном из этих языков, должны пройти проверку Интеллекта со СЛ 15, чтобы общаться с эттином. Проверка повторяется всякий раз, как эттин сообщает что-либо новое: для существ, говорящих на двух языках, СЛ равна 10, а для тех, кто знает все три, СЛ равна 5.

Хоть эттины и не отличаются особым умом, они коварные воины и предпочитают поджидать врага в засаде, нежели бросаться в бой, но в битве не отступят, пока все противники не будут мертвы.

Эттины живут уединенно. Они устраивают логово в пещерах и каменных лощинах, часто окружая его ямами и канавами. Порой эттины приручают пещерных медведей и держат их как питомцев и охранников.

К особенно могучему эттину могут примкнуть его более слабые сородичи и иногда — несколько гоблинов или орков, но подобные банды — скорее исключение, чем правило, поскольку эттины разбредаются кто куда, как только главарь убит или если просто нечего грабить и нечем поживиться.

Брачная пара эттинов обычно на короткое время сходится для размножения, после чего каждый отправляется восвояси. Молодые эттины быстро взрослеют, достигая зрелости к годовалому возрасту, когда они начинают заботиться о себе сами.



Иллюстратор: Кэти Мэн

ЯЩЕР, ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ

Эта рептилия размером примерно с собаку. У неё два рога, расположенных по сторонам головы, и зелёная чешуя, потрепывающаяся от электрических разрядов.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ЯЩЕР КО 2



Опыт 600

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иници.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, чутьё на электричество; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 14 (+3 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 19 (3d10+3).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +2.

Невосприимчивость: электричество.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +4 (1d4).

Особые атаки: разряд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +3; МБМ: +2; ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +8, Лазание +8, Плавание +8, Скрытность +17;

Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые болота.

Численность: одиночка, пара, выводок (3–6) или колония (7–12).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разряд (Св): электрические ящеры способны нанести удар током одному противнику, находящемуся в пределах 5 футов. Эта атака наносит 1d8 несмертельного урона электричеством живым существам (испытание Реакции со СЛ 12 уменьшает этот урон вдвое). СЛ этого испытания зависит от Выносливости электрического ящера. Кроме этого, если два или более ящера находятся в пределах 20 футов друг от друга, они могут генерировать смертельный разряд один раз за каждые 1d4 раунда. Этот эффект действует в радиусе 20 футов вокруг любого из участвующих ящеров. Все существа в области действия получают 2d8 смертельного урона электричеством за каждого из участвующих ящеров вплоть до максимального урона 12d8. Испытание Реакции (СЛ 10 + количество участвующих ящеров) уменьшает этот урон вдвое.

Чутьё на электричество (Экс): электрический ящер автоматически обнаруживает любые электрические разряды в пределах 100 футов.

Ярко-зелёная чешуя покрывает всё тело электрического ящера за исключением бледно-жёлтого брюха. Длина этой рептилии — 3 фута, а вес — около 25 фунтов. Электрические ящеры предпочитают обитать группами, поскольку их электрические способности усиливаются вблизи от сородичей.

Колония этих существ обычно находится недалеко от источника воды. Когда ящеры окончательно поселились в определённом месте, они становятся крайне территориальными и нападают на всех нарушителей. Одинокий электрический ящер боязлив и осторожен, но группа из нескольких рептилий представляет серьёзную угрозу и способна убить существо в несколько раз больше их самих по размеру.

В бою ящеры полагаются на свои электрические способности, кусаясь лишь в случае, когда противник потерял сознание или невосприимчив к электричеству. Одинокий ящер старается сбежать, ударив противника током, но если поблизости находятся другие электрические ящеры, они замечают его разряды и стараются объединиться и убить противника смертельным разрядом.

Многие пытались поймать и приручить этих существ, но это очень сложная и болезненная задача. Оказавшись в неволе и одиночестве, электрические ящеры быстро слабеют и умирают, если хозяин не проводит достаточно много времени, ухаживая за ящером и играя с ним. При проживании в неволе парами или группами электрические ящеры чувствуют себя превосходно, но их возросшие электрические способности значительно осложняют содержание, если у хозяина нет невосприимчивости к электричеству.



ЯЩЕРИЦА, БАРАН

Эта большая ящерица передвигается медленно, но уверенно. Из её зубастой пасти стекают струйки слюны, а на лапах красуются крупные когти.

БАРАН

КО 2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иници.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 22 (3д8+9).

Стойкость +8, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укус +5 (1д8+4, захват и яд).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +2; МБМ: +5 (+9 при захвате); ЗБМ: 17 (21 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Лазание +7, Плавание +11, Скрытность +10 (+14 в подлеске); Модификаторы народа: +4 к Скрытности (+8 в подлеске).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса или равнины.

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укус — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 14; Скрытый период: 1 минута; Частота: 1 / час до 6 часов; Действие: 1д2 урона Лвк; Лечение: 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости барана.

Бараны достаточно крупны, чтобы представлять опасность для человека, поэтому некоторые племена считают их драконами. Длина этих существ — 10 футов и более, а вес — 350 фунтов.

БАРАН В КАЧЕСТВЕ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ

Начальные параметры:

Размер: небольшой; Скорость:

30 футов, плавание 30 футов;

КБ: +1 естественная броня;

Атака: укус (1д6 и захват);

Характеристики: Сил 13,

Лвк 17, Вын 12, Инт 2,

Мдр 12, Хар 6; Особые

свойства: нюх, сумеречное

зрение.

Изменения на 7 уровне:

Размер: средний; КБ:

+2 естественная броня; Атака:

укус (1д8, захват и яд); Характери-

стики: Сил +4, Лвк -2, Вын +4.



ЯЩЕРИЦА, ГИГАНТСКАЯ ПЛАЩЕНОСНАЯ

Эта ясноглазая ящерица размерами больше лошади. Она гневно шипит, раскрывая яркий кожаный воротник.

ГИГАНТСКАЯ ПЛАЩЕНОСНАЯ ЯЩЕРИЦА

КО 5



Опыт 1600

Нейтральное крупное животное.

Иници.: +5; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 10, врасплох 17 (+8 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 59 (7д8+28).

Стойкость +11, Реакция +8, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укус +9 (2д6+5), удар хвостом +4 (1д8+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: устрашающий разбег.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 13, Вын: 19, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 10.

БМА: +5; МБМ: +11; ЗБМ: 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +11, Лазание +13, Скрытность +8; Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса, равнины или холмы.

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Устрашающий разбег (Экс): когда гигантская плащеносная ящерица совершает атаку с разбега, она яростно шипит, раскрывает свой воротник и бросается вперёд на задних ногах, увеличивая свою базовую наземную скорость в этом раунде до 50 футов. В дополнение к обычным эффектам атаки с разбега, противник должен пройти испытание Воли со СЛ 13 и при провале оказывается потрясён на 1д6 раундов. Это эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы ящерицы.

Эта ящерица — настоящее чудовище, высший хищник, обитающий в тропиках. Существует множество разновидностей гигантских ящериц, правда, они не обладают особой способностью устрашающий разбег, зато у них есть другие особые атаки, например захват, сбивание с ног, сдавливание (с укусом) или наскок.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩА

Создание чудовищ требует вдохновения и системного подхода. Класс опасности (КО) большинства чудовищ напрямую связан с их силой и способностями, но из этого правила есть достаточно исключений. Например, количество ПЗ или значение КБ некоторых чудовищ выше среднего для их КО, но зато они слабее в чём-то другом. Средний урон других чудовищ существенно выше, но это преимущество уравновешивается низким бонусом атаки.

СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩА С НУЛЯ

Данное пошаговое руководство поможет вам создать чудовище и правильно сбалансировать его для выбранного КО.

ШАГ 1: ОСНОВЫ

При создании нового существа в первую очередь необходимо определиться с его общей идеей и ролью в игре. Для этого нужно выбрать его КО, тип, внешность и стиль боя. Когда вы в общих чертах представили себе новое существо, сравните его с одним из описанных в «Бестиарии» существ того же типа и похожего КО.

ШАГ 2: ЦЕЛЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Когда вы определились с типом и КО существа, обратитесь к таблице «Параметры чудовищ в зависимости от КО», чтобы определить примерные параметры, соответствующие выбранному КО. Обратите внимание, что указанные значения — примерные и у многих из существующих чудовищ отличаются: обычно у них больший урон, но несколько других параметров снижены, чтобы это компенсировать. В таблице вы найдёте следующую информацию:

КО: примерный КО чудовища. Это значение может измениться в процессе создания.

Пункты здоровья: примерное значение ПЗ чудовища. Важно помнить, что у существ с высокими КБ, модификаторами испытаний или устойчивостями этот показатель может быть и ниже. ПЗ у потусторонних существ и конструкций обычно ниже указанного.

Класс брони: среднее значение КБ для существ выбранного КО. Держите это значение в уме при выборе защитных способностей существа. У существ с количеством ПЗ выше среднего КБ обычно снижен.

Высокая атака: средний суммарный модификатор атаки для существ выбранного КО, в сражении предпочитающих ближний или дистанционный бой. У существ с урон выше среднего модификатор атаки обычно снижен.

Низкая атака: средний суммарный модификатор атаки для существ выбранного КО, предпочитающих не вступать в ближний и дистанционный бой без необходимости. Сюда в основном относятся существа, использующие в бою заклинания и псевдозаклинания.

Средний урон: среднее значение урона, наносимого существом выбранного КО, если все его атаки достигли цели. Чтобы определить средний урон, добавьте среднее значение всех костей урона (см. таблицу «Средние значения костей») к модификатору урона каждой атаки.

У существа, в сражении предпочитающего ближний или дистанционный бой, этот параметр должен находиться в пределах указанных значений высокого и низкого урона.

Существа с высокими модификаторами атаки обычно наносят меньший урон, а существа с низкими модификаторами атаки — больший.

СЛ основной способности: средняя сложность испытания (СЛ) для всех заклинаний, псевдозаклинаний, особых способностей (например, губительного дыхания) для существа выбранного КО, полагающегося на их применение в бою. Для особо мощных способностей можно снизить СЛ, чтобы сделать их более сбалансированными.

СЛ вспомогательной способности: средняя СЛ для заклинаний и особых способностей существа, использующего в бою другие методы. Обычно СЛ не должна быть ниже указанного значения.

Лёгкое испытание: средний модификатор испытаний для существа выбранного КО, если существо хорошо проходит подобные испытания.

Сложное испытание: средний модификатор испытаний для существа выбранного КО, если существо плохо проходит подобные испытания.

ШАГ 3: КОСТИ ЗДОРОВЬЯ

Следующий шаг в создании чудовища — определение примерного количества его КЗ. Число КЗ оказывает влияние и на другие параметры, включая черты и навыки существа, его ПЗ, модификаторы атаки и СЛ особых способностей.

Общее число КЗ существа зависит от ряда факторов, главнейшие из которых — КО и тип. В таблице «КЗ чудовищ» перечислены средние количества КЗ для всех типов существ в зависимости от КО. Некоторые из описанных в книге созданий соответствуют указанным значениям, а некоторые — нет, поскольку обладают большим или меньшим количеством ПЗ, компенсирующим их КБ или устойчивости.

ШАГ 4: РАЗМЕР

Когда вы определились со средними параметрами существа, необходимо выбрать его размер. Размер большинства существ лежит в пределах от небольшого до огромного, но нередко встречаются создания и других размеров. Размер существа определяет базовые значения физических характеристик существа и урон, наносимый его естественным оружием (подробнее естественные атаки разобраны в разделе «Общие правила для чудовищ» в приложении 3 на стр. 300–301). Выбранный размер существа должен соответствовать его КО и роли в игре. Если размер существа необычен для выбранных КО и КЗ, вам необходимо

ПАРАМЕТРЫ ЧУДОВИЩ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КО

КО	Пункты здоровья	Класс брони	Высокая атака	Низкая атака	Средний урон		СЛ основной способности	СЛ вспомогательной способности	Лёгкое испытание	Сложное испытание
					Высокий	Низкий				
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

КЗ ЧУДОВИЩ

Тип существа	Класс опасности																				
	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Аберрация	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Волшебный зверь	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Вредитель	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32
Гуманоид	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Гуманоидное чудовище	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Дракон	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
Животное	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Жиза	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Конструкция	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Нежить	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Потустороннее существо	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Растение	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Фея	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37

обосновать свой выбор в его описании — в большинстве своём подобные существа имеют магическую природу. Таблица «Размеры чудовищ» содержит информацию о размерах и предполагаемых характеристиках существ.

Минимальный/максимальный КО: КО существа выбранного размера должно находиться в пределах указанных значений.

Базовая Сил, базовая Лвк, базовая Вын: средние значения характеристик существа выбранного размера. Сила, Ловкость или Выносливость вашего существа могут существенно отличаться от указанных, но в этом случае вы должны обратить особое внимание на то, как это отражается на прочих параметрах.

РАЗМЕРЫ ЧУДОВИЩ

Размер	Мин. КО	Макс. КО	Базовая Сил	Базовая Лвк	Базовая Вын
Крошечный	—	2	1	18	8
Миниатюрный	—	4	1	16	8
Маленький	—	6	2	14	8
Небольшой	—	—	6	12	8
Средний	—	—	10	10	10
Крупный	2	—	18	8	14
Огромный	4	—	26	6	18
Гигантский	6	—	34	6	22
Колоссальный	8	—	42	6	26

ПАРАМЕТРЫ ЧУДОВИЩ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА

Тип существа	Кость здоровья	Базовый модификатор атаки (БМА)	Лёгкое испытание	Пункты навыков*
Аберрация	d8	КЗ×¾ (средний)	Воля	4 + мод. Инт за КЗ
Волшебный зверь	d10	КЗ (высокий)	Реакция, Стойкость	2 + мод. Инт за КЗ
Вредитель	d8	КЗ×¾ (средний)	Стойкость	2 + мод. Инт за КЗ
Гуманоид	d8	КЗ×¾ (средний)	Разное (одно любое)	2 + мод. Инт за КЗ
Гуманоидное чудовище	d10	КЗ (высокий)	Воля, Реакция	4 + мод. Инт за КЗ
Дракон	d12	КЗ (высокий)	Воля, Реакция, Стойкость	6 + мод. Инт за КЗ
Животное	d8	КЗ×¾ (средний)	Реакция, Стойкость	2 + мод. Инт за КЗ
Жижа	d8	КЗ×¾ (средний)	—	2 + мод. Инт за КЗ
Конструкция	d10	КЗ (высокий)	—	2 + мод. Инт за КЗ
Нежить	d8	КЗ×¾ (средний)	Воля	4 + мод. Инт за КЗ
Потустороннее существо	d10	КЗ (высокий)	Разное (два любых)	6 + мод. Инт за КЗ
Растение	d8	КЗ×¾ (средний)	Стойкость	2 + мод. Инт за КЗ
Фея	d6	КЗ×½ (низкий)	Воля, Реакция	6 + мод. Инт за КЗ

* Если Интеллект существа равен хотя бы 1, оно получает минимум 1 пункт навыка за каждую КЗ. Если вместо значения Интеллекта стоит «—», существо не получает ни пунктов навыков, ни черт.

ШАГ 5: ХАРАКТЕРИСТИКИ

Итак, вам известны размер, тип и КЗ существа, поэтому пришло время перейти к значениям его характеристик. Модификаторы, получаемые от них, должны увеличить ПЗ, модификаторы атаки и испытаний до ориентировочных значений, указанных в таблице «Параметры чудовищ в зависимости от КО».

Физические характеристики (Сила, Ловкость и Выносливость) не должны сильно отличаться от значений, указанных в таблице «Размеры чудовищ» для существ выбранного размера. Если у вашего существа не очень много КЗ, а количество ПЗ достаточно велико — у него должна быть высокая Выносливость.

Ментальные же характеристики (Интеллект, Мудрость и Харизма) по большей части задаются идеей существа, их базовое значение равно 10. Существа, сражающиеся при помощи заклинаний и псевдозаклинаний, должны иметь одну выдающуюся ментальную характеристику (обычно Харизму). Интеллект существ, неспособных говорить, равен 2 или ниже. У неразумной нежити, конструкций, жиж, растений и вредителей значение Интеллекта обычно отсутствует.

ШАГ 6: НАВЫКИ И ЧЕРТЫ

При помощи таблицы «Параметры чудовищ в зависимости от типа» определите, сколько пунктов навыков есть у вашего существа, в зависимости от его типа и КЗ. Распределите эти пункты согласно задумке. Набор классовых навыков существа определяется его типом (см. перечень типов существ на стр. 308–311). У существ с низким Интеллектом пункты обычно вложены только в навыки, для которых Ловкость и Сила — ключевые характеристики.

После выбора навыков необходимо выбрать черты. Если у существа есть Интеллект, оно получает черты в количестве 1 + 1 за каждые 2 последующие КЗ (1 черту при 1 КЗ, 2 при 3 КЗ и так далее). Существо должно соответствовать требованиям черты согласно обычным

правилам. В таблице «Параметры в зависимости от КЗ» указано количество черт для разного количества КЗ.

ШАГ 7: ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ

Таблицы на стр. 291–293 помогут вам определить прочие параметры существа.

Определяя класс брони существа, сложите бонусы щита, брони и естественной брони с модификатором Ловкости. Если существо не носит доспехов, сделайте ему шкуру потолще, чтобы КБ стал примерно равен среднему. Помните о том, что у существ с большим количеством пунктов здоровья КБ может быть ниже обычного, и наоборот. Если класс брони существа отличается от среднего больше чем на 5 — возможно, КО выбран неверно.

Определяя модификаторы атаки существа, используйте таблицу «Параметры чудовищ в зависимости от КО» как руководство. Если модификатор слишком низок, вы можете либо увеличить Силу или Ловкость существа, либо увеличить наносимый им урон.

Если же модификатор получился слишком высоким — уменьшите Силу или Ловкость либо снизьте наносимый существом урон. Если значение этого параметра существенно отличается от указанного, а по вашей задумке существо предпочитает ближний или дистанционный бой, возможно, стоит изменить его КО.

Используйте таблицу «Средние значения костей» для определения количества костей урона и бонусов к урону, необходимых для достижения среднего значения урона для выбранного КО, — возможно, существу потребуются дополнительные или более мощные атаки. Обратите внимание, что у существ, наносящих основной урон при помощи способностей и заклинаний, средний урон атак обязательно должен соответствовать указанному. Таблицу «Средние значения костей» можно использовать и для определения среднего значения ПЗ существа. Помните о том, что уровни в классах персонажей игроков дают максимальное значение ПЗ на 1 уровне.

СРЕДНИЕ ЗНАЧЕНИЯ КОСТЕЙ

Тип кости	Среднее значение*
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5
d20	10,5

* Полученное значение следует округлять в меньшую сторону после умножения. Например, средним значением броска 1d4 будет 2, а 2d4 — 5.

Повторите вышеописанный процесс для определения модификаторов испытаний существа. Если модификаторы получились слишком высокими — подумайте о снижении соответствующих характеристик.

При определении скорости существа необходимо решить, есть ли у него дополнительные способы перемещения: рытьё, лазание, полёт или плавание. Скорость большинства средних существ базовая — 30 футов. Четвероногие и крупные существа увеличивают базовую скорость на 10 футов, а существа меньшего размера — уменьшают на 10 футов. Если существо отличается скоростью или медлительностью — измените базовую скорость на 10 футов. Скорость рытья и лазания в два раза ниже базовой скорости существа, а скорость полёта — примерно в два раза выше. Не забудьте дать существу необходимые навыки для всех необычных видов перемещения.

ШАГ 8: ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ И СВОЙСТВА

Чудовища, в отличие от персонажей, могут обладать самыми разнообразными особыми способностями и свойствами, каждое из которых позволяет существу взять на себя определённую роль в соответствии с вашей идеей — в качестве примера можно использовать описанных в этой книге чудовищ. По возможности чудовища должны использовать способности, перечисленные в разделе «Общие правила для чудовищ», — нет нужды создавать новую способность, если она мало чем отличается от имеющейся, но если есть такая необходимость — используйте способности раздела «Общие правила для чудовищ» как шаблон для создания и описания новых способностей.

Многие наносящие урон способности, например губительное дыхание, позволяют пройти испытание (Воли, Реакции или Стойкости — в зависимости от способности). СЛ испытания для подавляющего большинства подобных способностей равна $10 + \frac{1}{2}$ КЗ существа + модификатор соответствующей характеристики (обычно Выносливости или Харизмы — в зависимости от способности). Особые способности, усиливающие атаки в ближнем и дальнем бою, обычно не позволяют испытаний — для их применения необходима успешная атака.

Дополнительное восприятие и устойчивость к определённой стихии распространены среди существ с КО 5 и ниже. У существ с КО выше 5 встречается снижение урона,

ПАРАМЕТРЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КЗ

КЗ	Высокий БМА	Средний БМА	Низкий БМА	Лёгкое испытание	Сложное испытание	Черты
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

невосприимчивость к стихии и регенерация. Если КО существа выше 10, то шанс, что оно обладает устойчивостью к магии или какой-либо невосприимчивостью, довольно высок. Как правило, устойчивость к магии равна $11 + КО$ существа.

ШАГ 9: СОКРОВИЩА

За победу над существом полагаются сокровища, количество которых должно соответствовать его КО, — руководствуйтесь таблицей «Опыт и золото в зависимости от КО» на стр. 294. В роли сокровищ могут выступать как остатки снаряжения жертв чудовища, разбросанные по его логову, так и скопленные богатства или даже снаряжение, используемое им в бою. Не забудьте включить сюда оружие и доспехи, используемые существом (см. шаг 7).

ШАГ 10: ЗАВЕРШАЮЩИЕ ДЕТАЛИ

Когда вы закончили с определением параметров существа, настало время заключительных деталей — названия, мировоззрения, занимаемого пространства, зоны досягаемости, среды обитания, — они остаются на ваше усмотрение.

Опыт и золото в зависимости от КО

КО	Опыт	Медленный темп игры	Средний темп игры	Быстрый темп игры
1/8	50	20 зм	35 зм	50 зм
1/6	65	30 зм	45 зм	65 зм
1/4	100	40 зм	65 зм	100 зм
1/3	135	55 зм	85 зм	135 зм
1/2	200	85 зм	130 зм	200 зм
1	400	170 зм	260 зм	400 зм
2	600	350 зм	550 зм	800 зм
3	800	550 зм	800 зм	1 200 зм
4	1 200	750 зм	1 150 зм	1 700 зм
5	1 600	1 000 зм	1 550 зм	2 300 зм
6	2 400	1 350 зм	2 000 зм	3 000 зм
7	3 200	1 750 зм	2 600 зм	3 900 зм
8	4 800	2 200 зм	3 350 зм	5 000 зм
9	6 400	2 850 зм	4 250 зм	6 400 зм
10	9 600	3 650 зм	5 450 зм	8 200 зм
11	12 800	4 650 зм	7 000 зм	10 500 зм
12	19 200	6 000 зм	9 000 зм	13 500 зм
13	25 600	7 750 зм	11 600 зм	17 500 зм
14	38 400	10 000 зм	15 000 зм	22 000 зм
15	51 200	13 000 зм	19 500 зм	29 000 зм
16	76 800	16 500 зм	25 000 зм	38 000 зм
17	102 400	22 000 зм	32 000 зм	48 000 зм
18	153 600	28 000 зм	41 000 зм	62 000 зм
19	204 800	35 000 зм	53 000 зм	79 000 зм
20	307 200	44 000 зм	67 000 зм	100 000 зм
21	409 600	56 000 зм	84 000 зм	126 000 зм
22	615 000	70 000 зм	105 000 зм	158 000 зм
23	820 000	88 000 зм	132 000 зм	198 000 зм
24	1 230 000	110 000 зм	165 000 зм	248 000 зм
25	1 640 000	138 000 зм	208 000 зм	312 000 зм

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: УСИЛЕНИЕ ЧУДОВИЩ

В этом приложении содержится информация о том, как изменить существо, увеличив (или уменьшив) его параметры и способности, и при этом оставить его сбалансированным и интересным противником.

ШАБЛОНЫ

Шаблон — набор правил, применяемых к чудовищу для превращения его в другое чудовище. Каждый шаблон содержит чёткие указания по изменению параметров чудовища для подобного превращения.

Приобретённые шаблоны: некоторые шаблоны — лич, например, — результат осознанного желания и выбора существа, решившего измениться. Другие же — например, привидение — следствие внешней силы, повлиявшей на существо (в случае привидения это мучительная смерть). В обоих случаях шаблон был получен существом после рождения или создания — поэтому он называется приобретённым и может быть применён к существу на любом этапе его существования.

Врождённые шаблоны: некоторые шаблоны — например, полудракон и полубестия — часть существа с самого начала его существования. Существа рождаются или создаются с этим шаблоном и никогда не жили без него. Такие шаблоны называются врождёнными.

ПРОСТЫЕ ШАБЛОНЫ

Простые шаблоны требуют для применения минимум усилий — это можно делать прямо во время игры, например, когда в пылу битвы заклинаниями *призыв чудовища* были призваны бестии и небожители. У всех простых шаблонов описаны две категории изменений. «Наспех» описывает способ изменения результатов броска, позволяющий имитировать эффект шаблона без изменений блока параметров — идеальный вариант для призванных существ. В «Перестройке» перечислены конкретные изменения, которые необходимо внести в блок параметров, если у вас есть время на то, чтобы полностью его переработать, — лучше всего этот способ подходит для подготовки к игре, когда времени для внесения изменений достаточно. Оба описанных способа в результате дают существ с похожими (если не идентичными) способностями.

БЕСТИЯ (КО +0 ИЛИ +1)

Бестии обитают на Нижних планах, например в Бездне или Преисподней, но могут быть призваны такими заклинаниями, как *призыв чудовища* и *потусторонний союзник*. КО бестии увеличивается на 1 только в том случае, если у базового существа 5 и более КЗ. В случае бестии способы «наспех» и «перестройка» одинаковы.

ПЕРЕСТРОЙКА

Восприятие: существо получает ночное зрение 60 футов; **Защитные способности:** существо получает СУ и устойчивость в соответствии с таблицей ниже; **УкМ:** существо получает УкМ, равную 5 + новый КО; **Особые атаки:** сокрушение добра 1/день в качестве быстрого действия (добавляет модификатор Хар к проверкам атаки и КЗ к урону против доброго противника; эффект действует, пока цель не будет уничтожена или пока бестия не отдохнёт).

ЗАЩИТНЫЕ СПОСОБНОСТИ БЕСТИИ

Кости здоровья	Устойчивость к огню и холоду	СУ
1–4	5	—
5–10	10	5/добро
11+	15	10/добро

ВЕЛИКАНСКИЙ (КО +1)

Существа с великанским шаблоном крупнее и сильнее своих обычных сородичей. Этот шаблон нельзя применить к существам колоссального размера.

НАСПЕХ

+2 ко всем проверкам и испытаниям, зависящим от Сил и Вын, +2 ПЗ/КЗ, –1 ко всем проверкам и испытаниям, зависящим от Лвк.

Перестройка

Размер: увеличивается на одну категорию; **КБ:** увеличьте естественную броню на 3; **Атаки:** увеличьте тип используемой кости на одну категорию; **Значения характеристик:** +4 (размер) к Сил и Вын, -2 Лвк.

МОЛОДОЙ (КО -1)

Существа с молодым шаблоном — не достигшие зрелости представители вида базового существа либо его уменьшенные варианты. Этот шаблон нельзя применить к существам, чья сила зависит от возраста или питания (например, драконам и баргестам), и крошечным существам.

НАСПЕХ

+2 ко всем проверкам и испытаниям, зависящим от Лвк, -2 ко всем прочим проверкам и испытаниям, -2 ПЗ/КЗ.

Перестройка

Размер: уменьшается на одну категорию; **КБ:** снизьте естественную броню на 2 (не ниже +0); **Атаки:** уменьшите тип используемой кости на одну категорию; **Значения характеристик:** -4 Сил, -4 Вын, +4 (размер) к Лвк.

НЕБОЖИТЕЛЬ (КО +0 ИЛИ +1)

Небожители обитают на Верхних планах, но могут быть призваны такими заклинаниями, как *призыв чудовища* и *потусторонний союзник*. КО небожителя увеличивается на 1 только в том случае, если у базового существа 5 и более КЗ. В случае небожителя способы «наспех» и «перестройка» одинаковы.

Перестройка

Восприятие: существо получает ночное зрение 60 футов; **Защитные способности:** существо получает СУ и устойчивость в соответствии с таблицей ниже; **УкМ:** существо получает УкМ, равную 5 + новый КО; **Особые атаки:** сокрушение зла 1/день в качестве быстрого действия (добавляет модификатор Хар к проверкам атаки и КЗ к урону против злого противника; эффект действует, пока цель не будет уничтожена, или пока небожитель не отдохнёт).

Защитные способности НЕБОЖИТЕЛЯ

Кости здоровья	Устойчивость к кислоте, холоду и электричеству	СУ
1-4	5	—
5-10	10	5/зло
11+	15	10/зло

УСИЛЕННЫЙ (КО +1)

Существа с усиленным шаблоном свирепее и сильнее своих обычных собратьев.

НАСПЕХ

+2 ко всем проверкам (включая проверки урона) и СЛ особых способностей; +4 к КБ и ЗБМ; +2 ПЗ/КЗ.

Перестройка

КБ: увеличьте естественную броню на 2; **Характеристики:** +4 к значениям всех характеристик (кроме Интеллекта, если он равен 2 или менее).

ДОБАВЛЕНИЕ КЗ НАРОДА

Процесс добавления КЗ народа аналогичен созданию чудовища с нуля. По мере добавления КЗ увеличивается сила других способностей, увеличиваются модификаторы атаки и испытаний, ПЗ, навыки, появляются дополнительные черты, кроме этого, в результате могут улучшиться способности заклинателя.

ШАГ 1: ПРОДУМАЙТЕ ЧУДОВИЩЕ

Если вы решили усилить чудовище, добавив ему КЗ народа, определите для начала, каким вы видите конечный результат. В большинстве случаев им станет более сильная и выносливая версия существующего чудовища. Выберите желаемый КО нового существа и заодно решите, увеличится ли его размер. Как правило, при увеличении КЗ существа на 50% и более, оно должно увеличиться в размерах, но ведущий может проигнорировать это правило, если посчитает, что того требует ситуация или особенности существа.

ШАГ 2: ДОБАВЬТЕ КЗ

Теперь необходимо определить, сколько ПЗ базовое чудовище получит за каждую КЗ (в таблице «Средние значения костей» указаны средние значения для каждого типа игровой кости). Используя таблицу «Развитие чудовища» на стр. 296, сложите все значения в столбце «Изменение ПЗ» за каждое увеличение по столбцу «Увеличение КО». Например, если у базового чудовища КО 3, а новый КО 5, в сумме получится 25 ПЗ. Далее добавьте существу КЗ, чтобы в результате его ПЗ увеличились на желаемое количество.

Обратите внимание, что, если существо увеличится в размерах, у него может увеличиться и Выносливость (см. таблицу «Изменение размера» на стр. 297), дающая дополнительные ПЗ, после чего может отпасть необходимость в части дополнительных КЗ (применимо и к любому другому увеличению Выносливости).

Обратите внимание, что эти значения могут отличаться от указанных. Некоторые существа полагаются на высокий КБ и другие защитные способности, поэтому количество их ПЗ ниже обычного для выбранного КО. Некоторые существа — заклинатели, и поэтому у них меньше КЗ. Когда вы изменяете чудовище подобным образом, учитывайте указанные особенности и при необходимости вносите корректировки.

ШАГ 3: ХАРАКТЕРИСТИКИ

После того как вы определились с количеством дополнительных КЗ вашего существа, используйте это значение для изменения остальных параметров, начав со значений характеристик. За каждые 4 дополнительных КЗ увеличьте значение одной из характеристик на 1. Кроме этого, при изменении размера не забудьте изменить характеристики в соответствии с таблицей «Изменение размера».

РАЗВИТИЕ ЧУДОВИЩА

Повышение КО	Понижение КО	Изменение ПЗ	Изменение КБ	Изменение модификатора атаки	Изменение урона
1	Меньше 1	5	1	1	2-3
2	1	5	2	2	2-3
3	2	10	1	1-2	2-3
4	3	10	2	2	2-3
5	4	15	1	1-2	3-4
6	5	15	1	1-2	3-5
7	6	15	1	1-2	4-5
8	7	15	1	1-2	4-5
9	8	15	2	1-2	4-5
10	9	15	1	1	3-5
11	10	15	1	1	4-5
12	11	15	2	1-2	4-5
13	12	20	1	1	4-5
14	13	20	1	1	3-5
15	14	20	1	1	4-5
16	15	20	1	1-2	8-10
17	16	30	1	1	7-10
18	17	30	1	1	8-10
19	18	30	1	1	7-10
20	19	40	2	1	8-10
21+	20+	40	2	1	8-10

ШАГ 4: НАВЫКИ И ЧЕРТЫ

При добавлении навыков проверьте, не изменился ли модификатор Инт. Если нет, просто умножьте общее количество пунктов навыков, получаемых чудовищем этого типа за КЗ, на количество добавленных КЗ, а затем вложите полученное значение в имеющиеся навыки. Если модификатор Интеллекта изменился, то сперва проведите расчёт, как если бы он не менялся, а затем умножьте число, на которое увеличился модификатор, на новое общее количество КЗ существа и добавьте полученное значение к дополнительным пунктам навыков, после чего вложите все полученные пункты в навыки (добавляя новые навыки при необходимости). Если у существа изменился размер, скорректируйте его бонусы к навыкам Полёт и Скрытность (если они были) в соответствии с таблицей «Бонусы и штрафы в зависимости от размера». После этого существо получает дополнительные черты. Существа получают черты в количестве 1 + 1 за каждые 2 последующие КЗ (1 черту при 1 КЗ, 2 при 3 КЗ и т.д.). Большая часть дополнительных черт должна увеличивать боевые способности существа, но в зависимости от роли существа это могут быть и метамагические черты, и черты, улучшающие навыки.

ШАГ 5: ПАРАМЕТРЫ

Следующим шагом будет изменение производных параметров существа: инициативы, КБ, модификаторов испытаний, модификаторов атаки в ближнем и дистанционном бою, БМА, МБМ и ЗБМ. Измените все особые атаки или

свойства, зависящие от размера, КЗ или значения характеристик существа. Если существо изменилось в размерах, не забудьте скорректировать его КБ, атаку, МБМ и ЗБМ в соответствии с таблицей «Бонусы и штрафы в зависимости от размера», а также бонус естественной брони в соответствии с таблицей «Изменение размера». В таблице «Развитие чудовища» указаны средние изменения КБ, проверок атаки и урона. Сложите указанные значения за каждое увеличение по столбцу КО. Если существо не соответствует средним параметрам, возможно, стоит изменить его КЗ или значения характеристик, чтобы приблизиться к ним.

ШАГ 6: СРАВНЕНИЕ

Заключительный этап — сравнение параметров нового чудовища со значениями, указанными в таблице «Параметры чудовищ в зависимости от КО» для существ его нового КО. Учитывайте, что, если параметры базового существа отличались от указанных значений, они должны отличаться и у нового. Например, если у базового существа количество ПЗ было больше обычного, а КБ, наоборот, ниже, то и у нового существа с более высоким КО ситуация должна быть аналогичная (несмотря на то, что и ПЗ, и КБ у него увеличились).

ДОБАВЛЕНИЕ УРОВНЕЙ В КЛАССАХ

Добавление уровней в классах для усиления чудовища требует ответственного и взвешенного подхода. Некоторые классы хорошо дополняют умения и способности

БОНУСЫ И ШТРАФЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗМЕРА

Размер	КБ/Атака	МБМ/ЗБМ	Полёт	Скрытность
Крошечный	+8	-8	+8	+16
Миниатюрный	+4	-4	+6	+12
Маленький	+2	-2	+4	+8
Небольшой	+1	-1	+2	+4
Средний	+0	+0	+0	+0
Крупный	-1	+1	-2	-4
Огромный	-2	+2	-4	-8
Гигантский	-4	+4	-6	-12
Колоссальный	-8	+8	-8	-16

ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА

Старый размер*	Новый размер	Сил	Лвк	Вын	Естественная броня
Крошечный	Миниатюрный	Не меняется	-2	Не меняется	Не меняется
Миниатюрный	Маленький	+2	-2	Не меняется	Не меняется
Маленький	Небольшой	+4	-2	Не меняется	Не меняется
Небольшой	Средний	+4	-2	+2	Не меняется
Средний	Крупный	+8	-2	+4	+2
Крупный	Огромный	+8	-2	+4	+3
Огромный	Гигантский	+8	Не меняется	+4	+4
Гигантский	Колоссальный	+8	Не меняется	+4	+5

* При увеличении размера более чем на одну категорию изменения суммируются.

некоторых видов чудовищ, а другие — нет. Например, холмовой великан с уровнями варвара — прекрасный выбор, а от уровней чародея ему пользы мало. Для того чтобы добавить уровни в классах, необходимо сделать следующее.

ШАГ 1: ОПРЕДЕЛИТЕ РОЛЬ СУЩЕСТВА

При добавлении уровней в классах очень важно чётко представлять, в какой роли выступает базовое существо. Всего ролей три, но существо с разнообразными способностями может выступать сразу в нескольких.

Воитель: существо создано для использования оружия или естественного оружия в ближнем или дистанционном бою. Такие чудовища обладают рядом боевых черт и способностей (или просто хороши в бою благодаря КЗ и значениям характеристик). Если в арсенале существа нет большого количества заклинаний, особых способностей или навыков — перед вами воитель. В этой роли выступают большинство животных, конструкций, драконов, гуманоидов, волшебных зверей, гуманоидных чудовищ, растений, вредителей и некоторые существа других типов.

Заклинатель: существа-заклинатели располагают множеством заклинаний, при помощи которых они атакуют врагов и всячески осложняют им жизнь. Подобные существа обладают меньшими ПЗ и относительно слабыми атаками по сравнению с другими существами равного КО. Обратите внимание, что, если в распоряжении существа имеются лишь псевдозаклинания, оно не относится к этой роли и обычно считается воителем или специалистом.

СНИЖЕНИЕ КЗ

Правила увеличения КЗ могут быть использованы и для их снижения, если вам требуется создать ослабленную или юную версию существа. Процесс аналогичен увеличению КЗ существа, но наоборот: у существа снижается количество КЗ, ПЗ и параметры, основанные на этих значениях. При использовании таблицы «Развитие чудовища» для уменьшения КЗ используется столбец «Понижение КО». Как правило, при уменьшении КЗ существа на 50% оно, скорее всего, должно уменьшиться в размерах.

В этой роли выступают большинство драконов и потусторонних существ, а также с большой долей вероятности — любое существо, в описании которого есть список известных или подготовленных заклинаний.

Специалист: существа этого типа полагаются на навыки (обычно Скрытность), чтобы незаметно напасть на противника или устроить засаду. Сюда же относятся существа, получающие преимущество за счёт использования окружающей местности или заклинаний, таких как туман и невидимость. В этой роли выступают некоторые аберрации, феи, волшебные звери, гуманоидные чудовища и потусторонние существа.

Особые: существа, не вошедшие в другие категории, в схватках с врагом полагаются на свои особые способности и умения. Они могут быть сильны физически и умелы в рукопашной, но основная их опасность заключается в особых способностях.

Список ролей для определения основных классов находится в приложении 13.

ШАГ 2: ДОБАВЬТЕ УРОВНИ В КЛАССАХ

После определения роли существа добавьте ему уровни в классах. Для начала необходимо изменить значения характеристик существа. Существа с уровнями в классах персонажей игроков изменяют свои характеристики на +4, +4, +2, +2, +0 и -2, распределяя эти бонусы и штраф таким образом, чтобы дополнить способности выбранного класса. Существа с уровнями в классах персонажей ведущего не изменяют характеристик.

ЧУДОВИЩА С УРОВНЯМИ В КЛАССАХ

Роль чудовища	Варвар, воин, следопыт	Волшебник, друид, жрец, чародей	Бард, плут	Монах, паладин
Воитель	Ключевой	—	—	—
Заклинатель	—	Ключевой*	—	—
Специалист	Ключевой	—	Ключевой	—
Особая	—	—	—	—

* Этот класс считается ключевым, только если его УЗ суммируется с УЗ, имеющимся у существа.

После этого добавьте чудовищу уровни в классах, внося необходимые изменения в КЗ, ПЗ, БМА, МБМ, ЗБМ, черты, навыки, заклинания и классовые особенности. Если существо уже обладает классовыми особенностями (например, доступом к заклинаниям или атакой исподтишка), присущими выбранному классу, они суммируются. В целом процесс аналогичен добавлению уровней в классах персонажу без КЗ народа.

У чудовища с уровнями в классах всегда есть столько же сокровищ, сколько и у персонажа ведущего, чей уровень равен итоговому КО чудовища (см. шаг 3 ниже). Для определения стоимости снаряжения используйте стоимость, указанную для героического персонажа ведущего соответствующего уровня в таблице «Снаряжение персонажей ведущего» на стр. 486 «Основной книги правил». После определения общей суммы золотых монет следуйте правилам снаряжения персонажа, описанным там же. Снаряжение позволит чудовищу с уровнями в классах остаться интересным противником и сохранить параметры, близкие к указанным в таблице «Параметры чудовищ в зависимости от КО».

ШАГ 3: ОПРЕДЕЛИТЕ КО

Определение итогового КО чудовища с уровнями в классах персонажей требует тщательного обдумывания. Если добавленные уровни суммируются с уже имеющимися способностями, то КО чудовища обычно увеличивается на 1 за каждый добавленный уровень. Если же добавляемые уровни не суммируются со способностями, обратитесь к таблице «Чудовища с уровнями в классах», в которой указано, какие основные классы подойдут для чудовища выбранной роли. «Ключевые» классы обычно увеличивают КО существа на 1 за каждый добавленный уровень.

Классы с отметкой «—» увеличивают КО на 1 за каждые 2 уровня в классах, пока количество таких уровней не сравняется (или не превысит) исходный КО существа, после чего такой класс считается «ключевым» (и увеличивает КО существа на 1 за каждый добавляемый уровень). Существа с несколькими ролями считают класс ключевым, если он считается таковым для любой из ролей. Обратите внимание, что классы персонажей ведущего «ключевыми» никогда не считаются.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ГЛОССАРИЙ

В этом приложении содержится информация об общих правилах для чудовищ, а также типах и подтипах существ.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЧУДОВИЩ

Ниже перечислены расшифровки стандартных терминов, встречающихся (но не описанных подробно) в блоке параметров существа. Для каждого термина указан формат, в котором он встречается в описании, и его раздел в блоке параметров.

Амфибия (Экс): существа с этим особым свойством имеют подводный подтип, но могут находиться на суше сколь угодно долго.

Формат: амфибия; Раздел: ОС.

Бестелесность (Экс): бестелесное существо не имеет физического тела и получает урон только от других бестелесных существ, волшебного оружия или существ, чьи атаки считаются магическими, а также заклинаний, псевдозаклинаний и сверхъестественных способностей. Оно невосприимчиво ко всем видам немагических атак и получает только половину урона от волшебного оружия и заклинаний, если источник урона материален. Святая вода наносит урон бестелесной нежити, хоть и не считается магической атакой. Физические заклинания и эффекты, не наносящие урона (помимо связанных с проведением энергии), срабатывают лишь в 50% случаев. Силовые эффекты и заклинания (например, *волшебная стрела*) наносят бестелесному существу обычный урон.

У бестелесных существ нет бонуса естественной брони, зато есть бонус отражения, равный модификатору Харизмы (минимум +1, даже если Харизма не имеет положительного модификатора).

Бестелесное существо может заходить в твёрдые предметы и проходить сквозь них, но при этом должно оставаться рядом с их внешней стороной и поэтому не может пройти через твёрдый предмет, занимающий больше пространства, чем само существо. Находясь внутри твёрдого предмета, бестелесное существо ощущает присутствие существ и предметов в соседних с собой клетках, но противники считаются для него невидимыми (вероятность промаха 50%). Чтобы выглянуть за пределы предмета и атаковать как обычно, бестелесное существо должно выйти. Находясь внутри предмета, бестелесное существо имеет полное укрытие, но если оно атакует находящегося снаружи противника, то имеет лишь обычное укрытие, поэтому, если противник подготовил действие, он может ударить в ответ. Бестелесное существо не может пройти сквозь силовой эффект.

Атаки бестелесного существа игнорируют естественную броню, доспехи и щиты, проходя сквозь них, хотя бонусы отражения и силовые эффекты (например, *магический доспех*) работают как обычно. Находясь в воде, бестелесные существа перемещаются и действуют с той же

лёгкостью, что и вне её. Бестелесные существа не могут упасть или получить урон от падения. Они не могут быть взяты в захват или сбиты с ног и сами не могут этого сделать. Фактически они не могут совершать действий, которые переместили бы противника или его снаряжение, и сами к подобным действиям невосприимчивы. Бестелесные существа не имеют веса, поэтому ловушки, реагирующие на вес, на них не срабатывают.

Бестелесное существо перемещается абсолютно бесшумно. Его нельзя услышать, пройдя проверку Внимания, если оно само этого не захочет. У бестелесных существ нет Силы, поэтому они используют модификатор Ловкости для проверок МБМ и атак в ближнем и дистанционном бою.

Дополнительное восприятие, такое как нюх или слепозрение, полностью либо частично неэффективно против бестелесных существ. Бестелесные существа прекрасно чувствуют направление и могут перемещаться на полной скорости даже в условиях отсутствия видимости.

Формат: бестелесность; **Раздел:** Защитные способности.

Болезнь (Экс или Св): существо с этой способностью является переносчиком заболевания, которым заражает противника при контакте. Эффекты болезни, включая испытание против неё, частоту проявления и лечение, указаны в описании существа. Обычно для того, чтобы не заразиться, требуется пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа заразного существа + модификатор его Вын; конкретная СЛ указана в описании существа). Болезнь можно вылечить заклинанием *исцеление от болезней* и аналогичными эффектами.

Формат: Название болезни (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15; **Скрытый период:** 1d3 дня; **Частота:** 1/день; **Действие:** 1 урон Вын; **Лечение:** 2 испытания подряд. **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Быстрое исцеление (Экс): существо с этой способностью восстанавливает здоровье с поразительной быстротой — 1 и более ПЗ за раунд (точная величина указана в описании). За исключением указанных здесь случаев быстрое исцеление аналогично естественному выздоровлению. Быстрое исцеление не восстанавливает ПЗ, потерянные от удушья, голода и жажды, и не позволяет заново отращивать отсутствующие части тела или (если не указано обратное) приращивать их обратно. Быстрое исцеление работает даже при отрицательных ПЗ, пока существо не умрёт, после чего эффекты быстрого исцеления немедленно прекращаются.

Формат: быстрое исцеление 5; **Раздел:** ПЗ.

Взгляд (Св): эта особая атака срабатывает, когда противник встречается взглядом с атакующим существом. Эффект атаки может быть любым, самыми распространёнными являются окаменение, обольщение или смерть. Обычная дистанция эффекта — 30 футов, но может

и отличаться — уточните в описании существа. Тип испытания против этой способности зависит от атаки, но обычно это испытание Воли или Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа атакующего существа + модификатор его Хар; конкретная СЛ указана в описании существа). Успешное испытание отменяет эффект. Краткая информация об атаке содержится в описании существа. Все противники в радиусе действия атаки проходят испытание каждый раунд в начале своего хода в порядке инициативы. Противник подвергается действию атаки лишь в том случае, если прямо смотрит на существо, поэтому может избежать необходимости проходить испытание одним из двух способов.

Отвести глаза: противник избегает смотреть на лицо существа, глядя на его тело, тень, отражение и т. д. В этом случае он с вероятностью 50% избежит необходимости проходить испытание против взгляда, но при атаке считается, что он плохо видит это существо (вероятность промаха 20%).

Завязать глаза: противник совсем не видит существо (например, повернувшись к нему спиной или закрыв глаза). В этом случае при атаке считается, что существо для противника невидимо.

Существо, обладающее атакой взглядом, может сознательно применить её в качестве действия атаки, выбрав цель в пределах дистанции. Выбранный противник должен пройти испытание, но может попытаться избежать его одним из описанных способов. Таким образом, противник может быть вынужден дважды пройти испытание против атаки — один раз в начале своего хода и один раз во время хода существа.

Атака взглядом действует на эфирных противников. Существо невосприимчиво к взгляду своих сородичей, если не указано обратное. Союзники существа с этой способностью также подвергаются действию атаки, но при этом считается, что они постоянно отводят глаза и в каждом раунде с вероятностью 50% избегают необходимости проходить испытание. Существо может приостановить действие своего взгляда, прикрыв глаза.

Формат: взгляд; **Раздел:** Особые атаки.

Виброчувствительность (Экс): существо с виброчувствительностью способно улавливать малейшие колебания земли и автоматически определять местоположение любого существа, находящегося в контакте с землёй. Подводные существа с виброчувствительностью дополнительно могут определять местоположение существ, перемещающихся в воде. Радиус действия способности указан в описании существа.

Формат: виброчувствительность 60 футов; **Раздел:** Восприятие.

Вихрь (Св): некоторые существа могут превращаться в вихрь и оставаться в этом виде на протяжении 1 раунда за каждые 2 КЗ. Если у существа есть скорость полёта, то в форме вихря оно продолжает летать с такой же

скоростью. В противном случае, пока оно в форме вихря, его скорость полёта равна базовой наземной (средняя маневренность).

Основание вихря всегда 5 футов шириной, но его высота и диаметр в верхней части зависят от существа. Диаметр верхней части всегда равен половине высоты. Существо само управляет высотой, но она не может быть менее 10 футов.

Форма вихря не провоцирует внеочередных атак, даже если существо входит на клетку, занятую другим существом. Другие существа могут быть пойманы вихрем, если прикоснутся к нему или зайдут в него или если вихрь переместился на их клетку или прошёл через неё. Существо в форме вихря не способно совершать свои обычные атаки и не контролирует соседние клетки.

Существа, чей размер меньше вихря на одну категорию и более, получают урон, будучи пойманными им (обычно урон равен урону крушащего удара чудовища такого же размера, как вихрь), и могут быть подняты в воздух. Вступив в контакт с вихрем, существо должно пройти испытание Реакции (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ чудовища + модификатор его Силы) и при провале получает урон, как от крушащего удара вихря. Затем оно должно успешно пройти второе испытание Реакции и при провале поднимается в воздух и удерживается потоками сильного ветра, в каждом раунде автоматически получая указанный урон. Если существо способно летать, оно может проходить испытание Реакции каждый раунд, чтобы вырваться из вихря. Оно продолжает получать урон, но в случае успеха может покинуть вихрь.

Существа, пойманные вихрем, не могут передвигаться, кроме как перемещаясь вместе с ним или пытаясь вырваться. В остальном пойманные существа способны действовать как обычно, но для сотворения заклинаний должны пройти проверку концентрации (СЛ 15 + круг заклинания). Кроме этого, они получают штраф -4 к Ловкости и -2 к проверкам атаки. Внутри вихря может находиться столько существ, сколько позволяет вместить его объём. В любой момент вихрь может в качестве свободного действия отпустить любое пойманное существо, поместив его на занимаемые собой клетки.

Если основание вихря касается земли, оно поднимает вокруг себя вращающееся облако пыли. Диаметр облака равен половине высоты вихря. Облако ограничивает видимость, включая ночное зрение, дистанцией в 5 футов. Существа на расстоянии 5 футов плохо видны, а на большем расстоянии — невидимы. Для сотворения заклинаний существа, попавшие в облако, должны пройти проверку концентрации (СЛ 15 + круг заклинания).

Формат: вихрь (3/день, высота 10-30 футов, урон 1d6+6, СЛ 15); **Раздел:** Особые атаки.

Вытягивание жизни (Св): существо вытягивает жизненные силы противника при проведении успешной атаки

в ближнем или дистанционном бою. Каждое успешное вытягивание жизни даёт противнику один или несколько отрицательных уровней (точное количество указано в описании существа). Если атака, вытягивающая жизнь, наносит критический удар, она даёт в два раза больше отрицательных уровней, чем обычно. Если не указано обратное, существо, вытягивающее жизнь, получает 5 временных ПЗ за каждый отрицательный уровень, полученный противником от его атак. Эти временные ПЗ исчезают спустя 1 час. Отрицательные уровни сохраняются на протяжении 24 часов или до тех пор, пока их не снимут заклинанием, таким как *восстановление*. Если отрицательный уровень не снят до истечения 24 часов, существо должно пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа вытягивающего существа + модификатор его Хар; конкретная СЛ указана в описании существа). При успехе отрицательный уровень снимается, при провале — становится постоянным. Испытание проводится отдельно для каждого отрицательного уровня.

Формат: вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 18); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Губительное дыхание (Св): некоторые существа могут выдохнуть конус, линию или облако энергии или других магических эффектов. Губительное дыхание обычно наносит урон, зачастую каким-либо типом стихии. Губительное дыхание позволяет пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить полученный урон вдвое (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа дышащего существа + модификатор его Вын; конкретная СЛ указана в описании существа). Если не указано обратное, существо невосприимчиво к собственному губительному дыханию. У некоторых губительных дыханий испытание Реакции заменяется испытаниями Стойкости или Воли. В описании дыхания указана частота его применения, даже если это число ограничено применениями в день.

Формат: губительное дыхание (60-футовый конус, 8d6 урона огнём, Реакция СЛ 20, $\frac{1}{2}$ урона, применяется раз в 1d4 раунда); **Раздел:** Особые атаки; если дыхание не просто наносит урон, оно подробно описано в разделе «Особые способности».

Естественные атаки: большинство существ обладают как минимум одной естественной атакой (атакой без применения оружия). Подобные атаки делятся на две категории: основные и вспомогательные. Основные атаки совершаются с полным БМА существа и добавляют к проверкам урона полный модификатор Силы. Вспомогательные атаки совершаются с БМА -5 и добавляют к проверкам урона лишь $\frac{1}{2}$ модификатора Силы. Если у существа только одна естественная атака, она всегда совершается с полным БМА и добавляет к проверкам урона 1,5 модификатора Силы. Это увеличение не применяется, если у существа несколько атак, но использует оно лишь одну. Если у существа только один тип атак, но оно может атаковать

ЕСТЕСТВЕННЫЕ АТАКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗМЕРА

Естественная атака	Базовый урон в зависимости от размера*									Тип урона	Категория атаки
	Крошечный	Миниатюрный	Маленький	Небольшой	Средний	Крупный	Огромный	Гигантский	Колоссальный		
Жало	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	К	Основная
Клешни, удар хвостом	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Д	Вспомогательная
Копыта, щупальца, удары крыльями	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Д	Вспомогательная
Крушащий удар	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Д	Основная
Лапы	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Р	Основная
Рога, бивни	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	К	Основная
Удар когтями	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Д/Р	Основная
Укус	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Д/К/Р	Основная
Другое	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Д/К/Р	Вспомогательная

* Урон некоторых существ может отличаться от указанного.

несколько раз за раунд, эта атака считается основной вне зависимости от типа. В таблице «Естественные атаки в зависимости от размера» перечислены самые распространённые типы естественных атак и их классификация.

Атаки некоторых существ являются исключениями из правила: так, драконы всегда добавляют к урону от укуса 1,5 модификатора Силы. Подобные исключения указываются в описании существа.

Существа, способные применять и естественные атаки, и оружие, могут пользоваться и тем и другим, совершая полную атаку (хотя зачастую должны отказаться от одной естественной атаки когтями, щупальцем или крушащим ударом за каждое оружие, которое держат в этой конечности). Такие существа атакуют оружием как обычно, но во время этой атаки все естественные атаки считаются вспомогательными, вне зависимости от исходного типа.

В столбце «Тип урона» указан обычный тип урона естественной атаки: дробящий (Д), режущий (Р) или колющий (К). В зависимости от существа некоторые атаки могут наносить урон нескольких типов. В подобных случаях при преодолении СУ считается, что атака наносит урон сразу всех перечисленных типов.

У некоторых фей, гуманоидов, гуманоидных чудовищ и потусторонних существ нет естественных атак. Они могут наносить безоружные удары, которые считаются оружием при определении бонусов к атаке, и должны использовать правила парного оружия, если совершают атаки обеими руками. Обратитесь к таблице «Естественные атаки в зависимости от размера», чтобы узнать обычный урон от естественных атак для существ всех размеров.

Формат: укус +5 (1d6+1), 2 удара когтями +5 (1d4+2), 4 щупальца +0 (1d4+1); **Раздел:** Атака (в ближнем бою или дистанционная).

Затаптывание (Экс): в качестве действия полного хода существо с этой способностью может попытаться вторгнуться на клетку противника, если размер того как минимум на одну категорию меньше. Способность работает аналогично боевому манёвру вторжение, но затаптывающее

существо не совершает проверок — оно просто проходит по противникам, стоящим у него на пути. Цели получают урон, равный урону крушащего удара существа + 1,5 модификатора его Силы. Цели могут совершить внеочередную атаку, но со штрафом -4. Если цель решает не совершать внеочередную атаку, она может попытаться увернуться от затаптывающего существа и проходит испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое (СЛ 10 + ½ КЗ затаптывающего существа + модификатор его Сил; конкретная СЛ указана в описании существа). Затаптывающее существо наносит урон каждому из затоптанных только единожды за раунд, при этом неважно, сколько раз оно прошло через него.

Формат: затаптывание (2d6+9, СЛ 20); **Раздел:** Особые атаки.

Захват (Экс): когда существо с этой способностью успешно проводит указанную атаку (обычно когтями или укусом), оно наносит обычный урон и в качестве свободного действия пытается взять противника в захват, не провоцируя внеочередных атак. Схватить можно лишь противника такого же или меньшего размера. Если существо может схватить противника большего размера, это указано отдельно в разделе «Особые атаки».

Существо может схватить противника обычным способом или просто держать его частью тела, использованной для захвата (в этом случае оно получает штраф -20 при проверке МБМ для захвата и удержания противника, но само при этом не считается находящимся в захвате); успешное удержание во втором случае не наносит дополнительного урона, если у существа нет особой атаки сдавливание. Если существо не может сдавливать, каждая успешная проверка удержания захвата в последующих раундах автоматически наносит урон атаки, использованной для захвата. В противном случае оно дополнительно наносит урон от сдавливания (величина урона указана в описании существа).

Существа с особой атакой захват получают модификатор +4 к манёврам захвата и удержания захвата.

Формат: захват; **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Камнелов (Экс): существо (размером не меньше крупного) может ловить небольшие, средние или крупные камни (или снаряды похожей формы). Один раз за раунд существо, в которое попадает камень, в качестве свободного действия может поймать его до попадания, успешно пройдя испытание Реакции со СЛ 15 для небольших камней, 20 — для средних, 25 — для крупных. Если снаряд добавлял магический бонус к проверкам атаки, СЛ возрастает на эту величину. Существо должно знать об атаке, чтобы попытаться поймать камень.

Формат: камнелов; **Раздел:** Защитные способности.

Камнемёт (Экс): существо недурно метает камни и получает бонус +1 (народ) к проверкам атаки при метании камней. Существо может бросать камни, размер которых на две категории меньше его собственного: так, крупный холмовой великан может метать небольшие камни. «Камнем» считается любой крупный и тяжёлый предмет относительно правильной формы, сделанный из любого материала с твёрдостью не ниже 5. Максимальная дальность равна пяти шагам дистанции, величина же шага дистанции указана в описании. Урон от брошенного камня обычно равен базовому урону крушащего удара существа плюс 1,5 модификатора его Силы.

Формат: камнемёт (120 футов); **Раздел:** Особые атаки (урон указан в описании дистанционной атаки).

Кровотечение (Экс): атаки существа с этой способностью наносят кровоточащие раны, причиняющие дополнительный урон в начале каждого хода раненого существа. Кровотечение можно остановить, успешно пройдя проверку Лечения со СЛ 15 или любым магическим исцелением. Количество урона, наносимого каждый раунд, указано в описании существа.

Формат: кровотечение (2d6); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Наскок (Экс): когда существо с этой способностью совершает атаку с разбега, оно может провести полную атаку (включая атаки полосованием, если у существа есть способность полосование).

Формат: наскок; **Раздел:** Особые атаки.

Невосприимчивость (Экс или Св): существо с невосприимчивостями не получает урона от указанных источников. Кроме этого, невосприимчивость может быть к болезням, ядам, состояниям, заклинаниям (определённой школе, кругу или типу испытания) и прочим эффектам. На невосприимчивое существо эти эффекты попросту не действуют, равно как и вызываемые ими вторичные эффекты.

Формат: Невосприимчивость: кислота, огонь, паралич; **Раздел:** Защитные способности.

Нюх (Экс): это особое свойство позволяет существу чувствовать приближающихся врагов, вынюхивать спрятавшихся существ и отслеживать существ и предметы по запаху. Существа с этой способностью узнают знакомые запахи с той же лёгкостью, с какой люди узнают своих знакомых.

Существо может унюхать противника на расстоянии 30 футов. Если противник стоит против ветра, расстояние увеличивается до 60 футов, а если по ветру — сокращается до 15. Для сильных запахов, например дыма или гниющего мусора, указанные расстояния увеличиваются вдвое, а для невыносимых, например запаха скунса или смрада троглодита, — втрое.

Когда существо чует запах, его точный источник не раскрывается — известно лишь о его присутствии в области действия способности. Существо может совершить сопутствующее действие, чтобы установить направление по запаху. Когда существо находится в пределах 5 футов от источника запаха, оно определяет его точное местоположение.

Существо может отслеживать с помощью нюха, совершив проверку Мудрости (или Выживания), чтобы найти след или идти по нему. Для свежего следа СЛ равна 10 (независимо от типа поверхности). СЛ может быть больше или меньше в зависимости от количества существ, силы запаха и его давности. СЛ увеличивается на 2 за каждый час, прошедший с момента оставления следа. В остальном эта способность следует правилам навыка Выживание. Существа, отслеживающие с помощью нюха, игнорируют эффекты типа поверхности и плохую видимость.

Формат: нюх; **Раздел:** Восприятие.

Особенности конструкций (Экс): конструкции невосприимчивы к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), эффектам некромантии, параличу, яду, сну, шоку и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных), несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию или вытягиванию жизни. Кроме этого, конструкцию невозможно уничтожить массированным уроном.

Формат: особенности конструкций; **Раздел:** Невосприимчивость.

Особенности нежити (Экс): нежить невосприимчива к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), параличу, яду, сну, шоку и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных), несмертельному урону, вытягиванию жизни и потере характеристик.

Нежить невосприимчива к урону или штрафам для физических характеристик (Силы, Ловкости и Выносливости), а также к эффектам утомления и бессилия. Кроме этого, нежить невозможно уничтожить массированным уроном.

Формат: особенности нежити; **Раздел:** Невосприимчивость.

Особенности растений (Экс): растения невосприимчивы ко всем эффектам, воздействующим на разум (оболесению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), параличу, яду, полиморфизму, сну и шоку.

Формат: особенности растений; **Раздел:** Невосприимчивость.

Отталкивание (Экс): существо с этой способностью может в качестве свободного действия совершить проверку боевого манёвра при успешной атаке определённого типа (обычно — при крушащем ударе). В случае успеха противник отталкивается назад как при таране, но на указанное расстояние. Тип отталкивающей атаки и расстояние указываются в описании существа. Способность может быть применена только на противника равного или меньшего размера. Отталкиваемый противник не провоцирует внеочередных атак и останавливается, если натывается на твёрдый предмет или существо.

Формат: отталкивание (крушащий удар, 10 футов); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Паралич (Экс или Св): эта особая атака позволяет обездвижить цель. Парализованные существа не могут перемещаться, говорить или совершать физические действия. Существо замирает на месте, застывшее и беспомощное. Паралич сковывает тело, и персонаж может избежать его успешным испытанием Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа парализующего существа + модификатор его Вын; конкретная СЛ указана в описании существа). В отличие от заклипания паралич (гуманоид) и аналогичных эффектов, эффект паралича не позволяет проходить повторное испытание в каждом раунде. Парализованное существо не может взмахивать крыльями и падает; плавающее не может грести и тонет. Длительность паралича указана в описании существа.

Формат: паралич (1d4 раунда, СЛ 18); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Паутина (Экс): существа с этой способностью могут плести паутину, выдерживающую, кроме них самих, ещё одно существо такого же размера. Кроме этого, такие существа могут бросать паутину до восьми раз в день. Атака аналогична броску сети, но имеет максимальную дальность 50 футов с шагом дистанции 10 футов и эффективна против всех противников, кроме тех, чей размер превышает размер существа, плетущего паутину, на две и более категории. Опутанное паутиной существо может попытаться освободиться, пройдя проверку Изворотливости или разорвав паутину при помощи проверки Силы. Оба действия — основные, а их СЛ равна 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ существа, плетущего паутину + модификатор его Вын. Если существо опутано паутиной, попытки разорвать её получают штраф -4.

Паутину можно использовать для создания ловчей сети, размер которой может быть в три раза больше существа, её плетущего. Ловчие сети обычно используются

для поимки летающих созданий, но в неё могут попасться и наземные существа. Для того чтобы заметить ловчую сеть, нужна проверка Внимания со СЛ 20, при провале существо попадает в неё и становится опутанным, как при успешном броске паутины. Попытки выбраться или разорвать ловчую сеть получают бонус +5, если существу есть на чём стоять или за что ухватиться, чтобы вытащить себя. Каждая 5-футовая секция паутины обладает запасом прочности в количестве, равном КЗ существа, создавшего её, и СУ 5/—. Существо может передвигаться по своей паутине со скоростью лазания и способно точно установить местоположение любого существа, коснувшегося паутины.

Формат: паутина (дистанционная атака +8, СЛ 16, прочность 5); **Раздел:** Особые атаки.

Поджигание (Экс): существа с поджиганием наносят при успешном попадании в ближнем бою дополнительный огненный урон. Существа, получившие такой урон, проходят испытание Реакции и при провале загораются, получая указанный урон в начале своего хода на протяжении 1d4 раундов (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа поджигающего существа + модификатор его Вын). В качестве действия полного хода загоревшееся существо может повторно пройти испытание. Попытки сбить пламя, катаясь по земле, дают бонус +4 к прохождению этого испытания. Любое существо, попавшее по существу-поджигателю безоружным ударом или естественным оружием, получает огненный урон, как если бы поджигатель ударил его, и должно пройти испытание Реакции, чтобы не загореться (см. стр. 476 «Основной книги правил»).

Формат: поджигание (2d6, СЛ 15); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Полёт (Экс или Св): существо с этой способностью может приостановить или возобновить полёт в качестве свободного действия. Если способность сверхъестественная, то она не работает в поле антимагии и существо теряет способность летать до тех пор, пока существует антимагический эффект.

Формат: полёт 30 футов (средняя маневренность); **Раздел:** Скорость.

Полосование (Экс): существо с этой особой атакой при определённых условиях получает дополнительные естественные атаки — обычно при захвате врага. Помимо действий, обычно доступных при захвате, существо с данной способностью получает две дополнительные атаки когтями, которые может совершить только против схваченного противника. Модификатор атаки и урон для них указаны в описании существа. Для применения этой способности существо должно начать свой ход, удерживая противника в захвате, — оно не может совершить захват и полосование в одном и том же ходу.

Формат: полосование (2 удара когтями +8, 1d4+2); **Раздел:** Особые атаки.

Призыв (Пс): существо с этой способностью может призвать конкретных существ своего вида аналогично заклинанию *призыв чудовища*, но обычно лишь с определённой долей вероятности (указанной в описании существа). Бросьте d%: при провале на призыв никто не откликнулся. Призванные существа через 1 час автоматически возвращаются туда, откуда пришли. Призванные подобным образом существа не могут творить заклинания или псевдозаклинания, требующие реагентов стоимостью более 1 зм, если им их не предоставить, и не могут пользоваться собственной способностью призыв в течение 1 часа. У каждой такой способности указан круг заклинания, используемый при определении испытаний Воли, проверок УЗ и концентрации. Победа над призванными чудовищами не приносит опыта.

Формат: 1/день — призыв (4 круг, 1 хезроу с шансом 35%); **Раздел:** Псевдозаклинания.

Притягивание (Экс): существо с этой способностью может в качестве свободного действия совершить проверку боевого манёвра при успешной атаке. В случае успеха проверки противник притягивается ближе на указанное расстояние. Тип притягивающей атаки и расстояние указываются в описании существа. Способность может быть применена только на противника равного или меньшего размера. Притягиваемый противник не провоцирует внеочередных атак и останавливается, если наткнется на твёрдый предмет или существо.

Формат: притягивание (щупальце, 5 футов); **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Проглатывание (Экс): если существо с этой особой атакой начинает свой ход, схватив противника ртом (см. захват, стр. 301), оно может провести проверку боевого манёвра (как если бы пыталось обездвижить противника). При успехе оно проглатывает жертву, и противник получает урон от укуса. Если не указано обратное, противник должен быть как минимум на одну категорию меньше проглатывающего существа. Проглоченный противник получает урон каждый раунд. Величина и тип наносимого урона указаны в описании существа. Проглоченное существо по-прежнему считается находящимся в захвате, а проглотившее — нет. Проглоченное существо может попытаться выбраться, прорезав себе путь наружу любым одноручным режущим или колющим оружием (для этого необходимо нанести урон, равный $\frac{1}{10}$ общего запаса ПЗ существа), или может просто попытаться вырваться из захвата. КБ внутренностей существа обычно равен $10 + \frac{1}{2}$ бонуса его естественной брони, модификаторы размера и Ловкости не применяются. Если проглоченное существо прорезало путь наружу, проглотившее его существо не сможет проглотить кого-либо ещё, пока не исцелит нанесённый урон. Если проглоченное существо вырвалось из захвата, оно вновь оказывается во рту у проглотившего его существа, поэтому его снова могут укусить или проглотить.

Формат: проглатывание (5d6 урона кислотой, КБ 15, 18 ПЗ); **Раздел:** Особые атаки.

Проклятие (Св): существо с этой способностью проклинает своих врагов. Эффекты проклятия, испытание против него, частота и лечение указаны в описании существа. Если проклятие позволяет пройти испытание — это обычно испытание Воли (СЛ $10 + \frac{1}{2}$ КЗ народа проклинающего существа + его модификатор Хар; конкретная СЛ указана в описании существа). Проклятие можно снять заклинанием *снятие проклятия* или подобными эффектами.

Формат: **Название проклятия (Св):** крушащий удар — контакт; **Испытание:** Воли со СЛ 14; **Частота:** 1/день; **Действие:** потеря 1d4 Сил. **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Псевдозаклинания (Пс): псевдозаклинания — магические способности, эффект которых аналогичен одноимённым заклинаниям (но они не считаются заклинаниями и потому не требуют реагентов, фокусирующих энергию предметов, словесных или жестовых компонентов). Они перестают работать в поле *антимэгии*. Против них работает устойчивость к магии (если она работает против одноимённого заклинания).

Обычно псевдозаклинание имеет ограничение на частоту использования, если оно не является постоянным или неограниченным. Возобновление действия постоянного псевдозаклинания — быстрое действие, и его можно использовать неограниченно и только на себя, если в описании существа не указано обратное. Для использования прочих псевдозаклинаний требуется основное действие (если не указано обратное), и они провоцируют внеочередные атаки. Псевдозаклинание, как и обычное заклинание, можно сотворить оборонительно, не провоцируя внеочередных атак, пройдя проверку концентрации. Сотворению псевдозаклинания можно помешать точно так же, как и сотворению обычного заклинания. Псевдозаклинания не могут быть использованы в качестве контрзаклинаний и не могут быть нейтрализованы ими.

В описаниях псевдозаклинаний существ указывается УЗ, определяющий, насколько трудно рассеять псевдозаклинание, и использующийся для расчёта зависящих от него величин (например, дистанции и длительности). УЗ существа никоим образом не влияет на доступные ему псевдозаклинания. В ряде случаев указанный УЗ ниже, чем УЗ, обычно требуемый для сотворения одноимённого заклинания. Если УЗ не указан, он считается равным КЗ существа. Испытание против псевдозаклинания (если оно есть) имеет СЛ $10 +$ круг одноимённого или аналогичного заклинания + модификатор Харизмы существа.

Некоторые псевдозаклинания копируют заклинания, эффект которых зависит от класса заклинателя. Считается, что чудовища используют заклинания чародея/волшебника. Если его нет в списке заклинаний чародея/

волшебника, переберите списки заклинаний в следующем порядке: жрец, друид, бард, паладин и следопыт.

Формат: Неограниченно — *пылающие руки* (СЛ 13);
Раздел: Псевдозаклинания.

Пугающее присутствие (Экс): существо, наделённое этим свойством, внушает противнику ужас одним своим видом. Активация этой способности требует свободного действия, обычно совершаемого при атаке или атаке с разбега. Противники, находящиеся в области действия и видящие или слышащие его, могут быть напуганы или потрясены.

Обычно радиус действия этой способности — 30 футов, а её длительность — 5d6 раундов. Способность действует только на противников с меньшим, чем у пугающего существа, количеством уровней или КЗ.

Противник может отменить эффект успешным испытанием Воли (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа существа, внушающего ужас + модификатор его Хар; конкретная СЛ указана в описании существа). В случае провала противник потрясён (или в панике, если у него 4 КЗ или меньше). В случае успеха противник невосприимчив к пугающему присутствию этого существа на 24 часа. Пугающее присутствие — эффект ужаса, воздействующий на разум.

Формат: пугающее присутствие (60 футов, СЛ 21);
Раздел: Аура.

Раздираание (Экс): если существо успешно провело две и более естественных атаки в одном раунде, оно может вцепиться в противника и рвать его, нанося огромный урон. Эта атака наносит дополнительный урон, но не более чем один раз за раунд. Необходимые успешные атаки и дополнительный урон указаны в описании существа. Дополнительный урон обычно равен урону одной из этих атак плюс 1,5 модификатора Силы существа.

Формат: раздираание (2 удара когтями, 1d8+9); **Раздел:** Особые атаки.

Регенерация (Экс): существо с этой способностью трудно убить. Регенерирующие существа исцеляют определённое количество ПЗ каждый раунд, аналогично способности быстрое исцеление, но не могут умереть до тех пор, пока регенерация активна (хотя могут потерять сознание, если ПЗ опускаются ниже 0). Некоторые виды урона — обычно кислота и огонь — останавливают регенерацию существа на следующий за получением урона раунд, во время которого существо не исцеляется и может умереть как обычно. В описании существа указаны типы урона, останавливающие регенерацию.

Против атак, не наносящих урон ПЗ, регенерация бессильна. Регенерация не восстанавливает ПЗ, потерянные от удушья, голода и жажды. Регенерация позволяет заново отращивать отсутствующие части тела или приращивать их обратно, если их приставить на место в течение 1 часа после отделения. Отделённые и не приращённые обратно части тела разлагаются и отмирают как обычно.

Способность к регенерации может быть лишь у существ, у которых есть Выносливость.

Формат: регенерация 5 (огонь, кислота); **Раздел:** ПЗ.

Сбивание с ног (Экс): существо с этой особой атакой может в качестве свободного действия попытаться сбить противника с ног, если атака пройдёт успешно. Это действие не провоцирует внеочередных атак. В случае провала само существо не падает.

Формат: укусы (сбивание с ног); **Раздел:** Описания атак.

Световая слепота (Экс): существа со световой слепотой ослеплены на 1 раунд, если увидят яркий свет, например солнечный или сотворённый заклинанием *дневной свет*. Кроме этого, существа становятся растерянными до тех пор, пока не покинут зону яркого освещения.

Формат: световая слепота; **Раздел:** Слабые стороны.

Светочувствительность (Экс): светочувствительные существа становятся растерянными, пока находятся на ярком солнечном свете или в области действия заклинания *дневной свет*.

Формат: светочувствительность; **Раздел:** Слабые стороны.

Свирепость (Экс): свирепость позволяет существу оставаться в сознании и продолжать бой даже с отрицательными ПЗ. Существо остаётся ошеломлённым и каждый раунд теряет 1 ПЗ. Существо с этой способностью всё равно умирает, когда количество отрицательных ПЗ сравнивается со значением его Выносливости.

Формат: свирепость; **Раздел:** Защитные способности.

Сдавливание (Экс): когда существо с этой особой атакой успешно проходит проверку захвата, оно может сдавить противника, чтобы нанести ему дробящий урон (в дополнение к прочим эффектам, вызванным успешной проверкой, включая дополнительный урон). Величина урона указана в описании существа и обычно равна урону от атаки в ближнем бою.

Формат: сдавливание (1d8+6); **Раздел:** Особые атаки.

Слепое чутьё (Экс): существо со слепым чутьём замечает вещи, которые не может видеть, при помощи других чувств — например, слуха или обоняния. Обычно существу не требуется проходить проверок Внимания, чтобы точно определить местоположение существа, если оно находится в радиусе действия его слепого чутья и до него есть линия досягаемости. Любой противник, которого существо не видит, по-прежнему считается невидимым, и вероятность промаха по нему рассчитывается согласно обычным правилам. Видимость по-прежнему влияет на перемещение существа со слепым чутьём. Оно по-прежнему не получает модификатора Ловкости к КБ, если не видит атакующего противника.

Формат: слепое чутьё 60 футов; **Раздел:** Восприятие.

Слепозрение (Экс): эта способность похожа на слепое чутьё, но обладает рядом отличительных черт. Существо с этой способностью использует вибродувствительность,

острый нюх, чуткий слух или эхолокацию, чтобы маневрировать и сражаться с той же лёгкостью, что и зрячее существо. На него не влияют невидимость, темнота и большая часть затрудняющих видимость эффектов, но для этого между ним и предметом окружения или противником должна быть линия досягаемости. Радиус действия способности указан в описании существа. Обычно существу не требуется проходить проверок Внимания, чтобы замечать существ в радиусе действия слепозрения. Если не указано обратное, слепозрение действует постоянно и существу не надо ничего делать, чтобы пользоваться им. Некоторые формы слепозрения требуют активации свободным действием, что отмечено в описании существа. Если существо должно активировать слепозрение, оно получает его преимущества только в свой ход.

Формат: слепозрение 60 футов; **Раздел:** Восприятие.

Смена формы (Св): существо, обладающее этим свойством, способно изменять свою форму, принимая облик определённого существа или вида существ (обычно гуманоидов), но при этом сохраняет большую часть своих физических свойств. Существо не может сменить форму, если размер конечной формы отличается от исходного более чем на одну категорию. Эта способность работает аналогично заклинанию полиморфизма, тип которого указан в описании существа, но существо не изменяет значений своих характеристик (но при этом получает все прочие способности копируемого существа). Существо может пребывать в новой форме неограниченно долго, если не указано иного. Некоторые существа, вроде ликантропов, могут превращаться в уникальные формы, обладающие особыми модификаторами и способностями, изменяя при этом значения своих характеристик согласно описанию.

Формат: смена формы (волк, облик зверя I); **Раздел:** ОС и особые способности для существ с уникальными формами.

Смрад (Экс): существо с этой особой способностью выделяет маслянистое вещество, запах которого крайне неприятен для большинства других существ.

Все живые существа в радиусе 30 футов (кроме существ с такой же особой способностью) должны пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ КЗ народа смрадного существа + модификатор его Вын; конкретная СЛ указана в описании существа) и при провале становятся дезориентированными. Длительность дезориентации указана в описании существа. Существа, успешно прошедшие проверку, невосприимчивы к смраду этого существа на 24 часа. Заклинания *приостановка действия яда* и *нейтрализация яда* снимают эффект дезориентации с существа. Существа с невосприимчивостью к яду невосприимчивы и к смраду, а существа с устойчивостью к ядам получают свой обычный бонус к испытаниям.

Формат: смрад (СЛ 15, 10 раундов); **Раздел:** Аура.

Снижение урона (Экс или Св): существо с этим свойством не получает урона от большей части оружия и естественных атак — может быть, его раны моментально затягиваются, а может, оружие просто не причиняет ему вреда (в любом случае противнику становится ясно, что атака не была эффективной). Существо получает обычный урон от атак стихией (в том числе немагических), заклинаний, псевдозаклинаний и сверхъестественных способностей. В ряде случаев существо уязвимо для определённого типа оружия (см. ниже). В описании указана величина игнорируемого урона (обычно от 5 до 15 пунктов) и тип оружия, против которого СУ не срабатывает.

Некоторые из чудовищ уязвимы к колющему, дробящему или режущему урону, другие же — к определённым материалам, например адамантину, алхимическому серебру или холодному железу. Если чудовище атаковать оружием не того типа или не из того материала, урон будет существенно снижен, но в некоторых случаях высокий бонус усиления преодолевает снижение урона.

Некоторые чудовища уязвимы к волшебному оружию: любое оружие, обладающее магическим бонусом усиления к проверкам атаки и урона хотя бы +1, преодолевает их СУ. Естественное оружие этих чудовищ (но не их атаки другим оружием) считается волшебным при преодолении снижения урона.

Несколько крайне могущественных чудовищ уязвимы лишь к эпическому оружию (то есть волшебному с суммарным бонусом усиления +6 и выше). Естественное оружие этих существ также считается эпическим при преодолении снижения урона.

Некоторые существа уязвимы к оружию, связанному с определённым мировоззрением: добро, зло, хаос или принципиальность. Когда жрец сотворяет заклинание *настройка оружия*, оружие может получить одно или несколько подобных свойств, но они встречаются и у некоторых экземпляров магического оружия. Существо с мировоззренческим подтипом (добрый, злой, принципиальный или хаотичный) преодолевает подобный тип СУ как своим естественным оружием, так и обычным, как если бы мировоззрение (или мировоззрения) этого оружия соответствовало подтипу (или подтипам) существа.

Когда в описании снижения урона после косой черты стоит прочерк (—), это означает, что никакое оружие не способно преодолеть СУ существа.

Некоторые существа получают урон от нескольких типов оружия — оружие, наносящее урон любым из указанных типов, преодолевает снижение урона.

Несколько чудовищ требуют сочетания разных типов атак для преодоления СУ, и оружие, которым наносится урон, должно быть обоих типов. Если у оружия только один тип — его урон снижается как обычно.

Формат: СУ 5/серебро; **Раздел:** Защитные способности.

Сокрушительная атака с разбега (Экс): когда существо с этой способностью совершает атаку с разбега, оно наносит дополнительный урон вдобавок к обычным эффектам такой атаки. Тип атаки и величина урона от неё указаны в описании существа.

Формат: сокрушительная атака с разбега (рога, 4d8+24); **Раздел:** Особые атаки.

Соппротивление проводимой энергии (Экс): существо с этим свойством (обычно нежить) меньше подвержено воздействию жрецов и паладинов. Существо добавляет указанный бонус к испытаниям против эффектов проведения энергии, включая эффекты, использующие проводимую энергию (такие как черта Подчинение нежити).

Формат: сопротивление проводимой энергии +4; **Раздел:** Защитные способности.

Сумеречное зрение (Экс): существа с сумеречным зрением видят в условиях низкой освещённости (звёздный и лунный свет, свет факела и т. п.) вдвое дальше, чем люди, различая при этом цвета и детали.

Формат: сумеречное зрение; **Раздел:** Восприятие.

Телепатия (Св): существо может мысленно общаться с любым другим понимающим какой-либо язык существом в определённом радиусе (который указан в описании существа, обычно 100 футов). Телепатически можно общаться сразу с несколькими существами, но это так же сложно, как и одновременно разговаривать сразу с несколькими собеседниками.

Формат: телепатия 100 футов; **Раздел:** Языки.

Тошнотворность (Экс): когда существо с этой способностью наносит урон противнику, оно вызывает у него тошноту. Любое живое существо, получившее такой урон, на 1 раунд становится мучимым тошнотой. Испытание Стойкости (СЛ 10 + ½ КЗ нанесшего урон существа + модификатор его Вын) нейтрализует этот эффект.

Формат: тошнотворность (СЛ 14); **Раздел:** Особые атаки.

Ужас (Св или Пс): атаки, вызывающие ужас, обладают рядом различных эффектов.

Аура ужаса (Св): для использования способности требуется свободное действие. Аура может обездвижить противника (как в случае со способностью мумии отчаяние) или работать аналогично заклинанию ужас, но возможны и другие эффекты. Аура ужаса имеет определённую область действия, её размер и форма указаны в описании.

Конус ужаса (Пс) и луч ужаса (Св): действие этих эффектов обычно аналогично заклинанию ужас.

Если эффект позволяет пройти испытание, это испытание Воли (СЛ 10 + ½ КЗ народа ужасного существа + модификатор его Хар; конкретная СЛ указана в описании существа). Все подобные атаки — эффекты ужаса, воздействующие на разум.

Формат: ужас (30 футов, СЛ 17); **Раздел:** Аура.

Формат: конус ужаса (50 футов, СЛ 19); **Раздел:** Особые атаки.

Урон характеристикам и потеря характеристик (Экс или Св): некоторые атаки и особые способности вызывают потерю характеристики или наносят ей урон, снижая её значение на указанную величину.

Урон способностям исцеляется естественным путём, а восстановить характеристику после потери можно лишь при помощи магии.

Формат: потеря 1d4 Сил; **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

Устойчивость (Экс): существо с этим свойством игнорирует часть урона указанного типа (чаще всего — кислота, холод, электричество или огонь) всякий раз, когда получает его. В описании указаны тип и величина игнорируемого урона.

Формат: Устойчивость: кислота 10; **Раздел:** Защитные способности.

Устойчивость к магии (Экс): существо с устойчивостью к магии может избежать эффектов заклинаний и псевдозаклинаний, нацеленных на него напрямую. Чтобы определить, сработало ли заклинание на существо с УкМ, заклинатель проводит проверку УЗ (1d20 + УЗ). Если результат больше или равен УкМ существа, заклинание действует как обычно, но существу позволено пройти испытание против него (если таковое есть).

Формат: УкМ: 18; **Раздел:** Защитные способности.

Уязвимость (Экс или Св): существо с уязвимостью получает в полтора раза больше урона (+50%) от стихии определённого типа, вне зависимости от того, было испытание успешным или нет и было ли оно вообще.

Существа, уязвимость которых не связана с типом стихии, вместо этого получают штраф -4 к испытаниям против заклинаний и эффектов, вызывающих или использующих указанную уязвимость (например, заклинания с дескриптором «свет»).

Некоторые существа могут испытать дополнительные эффекты, указанные в их описании.

Формат: уязвимость к огню; **Раздел:** Слабые стороны.

Яд (Экс или Св): атаки существа способны отравить противника. Эффекты яда, включая испытание, частоту и лечение, указаны в описании существа.

Испытание против яда — обычно испытание Стойкости (СЛ 10 + ½ КЗ народа ядовитого существа + модификатор его Вын; конкретная СЛ указана в описании существа).

Яд можно нейтрализовать заклинанием *нейтрализация яда* и аналогичными эффектами.

Формат: Название яда (Экс): жало — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 22; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Вын; **Лечение:** 2 испытания подряд. **Раздел:** Особые атаки и описания атак.

ТИПЫ СУЩЕСТВ

У каждого существа есть один тип, в общих чертах определяющий его способности. Кроме этого, у некоторых существ есть один или несколько подтипов, перечисленных на стр. 312–315. Существо не может нарушить установленные подтипом правила, если это не объясняется особой способностью или свойством, — так, шаблоны часто коренным образом меняют тип существа.



АБЕРРАЦИЯ

Аберрация отличается странной анатомией, необычными способностями, абсолютно чуждым пониманию разумом или всем перечисленным в разных сочетаниях. Для аберраций характерно следующее:

- Кость здоровья d8.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: Воля.
- Пункты навыков: 4 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки аберраций: Акробатика, Внимание, Выживание, Запугивание, Знание (одно любое), Изворотливость, Колдовство, Лазание, Плавание, Полёт и Скрытность.

Особенности: аберрация обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Ночное зрение 60 футов.
- Умеет обращаться со своим естественным оружием. Если имеет в целом гуманоидную форму, умеет обращаться со всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то аберрация не умеет её носить. Если аберрация умеет носить броню, она умеет обращаться и со щитом.
- Аберрациям требуется дышать, есть и спать.



ВОЛШЕБНЫЙ ЗВЕРЬ

Волшебные звери похожи на животных, но значение их Интеллекта может быть выше 2 (и в этом случае волшебный зверь знает как минимум один язык, но может при этом не уметь разговаривать). Волшебные звери обычно обладают сверхъестественными или экстраординарными способностями, но могут и просто обладать странной внешностью или повадками. Для волшебных зверей характерно следующее:

- Кость здоровья d10.
- БМА равен суммарным КЗ (высокий).
- Лёгкое испытание: Стойкость и Реакция.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки волшебных зверей: Акробатика, Внимание, Лазание, Плавание, Полёт и Скрытность.

Особенности: волшебный зверь обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Ночное зрение 60 футов.
- Сумеречное зрение.
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием.

- Не умеет носить броню.
- Волшебным зверям требуется дышать, есть и спать.



ВРЕДИТЕЛЬ

К этому типу относятся насекомые, паукообразные, прочие членистоногие, черви и беспозвоночные. Для вредителей характерно следующее:

- Кость здоровья d8.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: Стойкость.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Большая часть вредителей неразумна и поэтому не получает черт или пунктов навыков. Классовых навыков у вредителей нет.

Особенности: вредитель обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Неразумный: у вредителей нет значения Интеллекта, и они невосприимчивы ко всем эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа). Подобные вредителям существа со значением Интеллекта обычно имеют тип «животное» или «волшебный зверь», в зависимости от своих способностей.
- Ночное зрение 60 футов.
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием.
- Не умеет носить броню.
- Вредителям требуется дышать, есть и спать.



ГУМАНОИД

У гуманоидов две руки, две ноги и одна голова или чело-векоподобное тело, руки и голова. У гуманоидов нет или почти нет сверхъестественных или экстраординарных способностей, но большинство гуманоидов способны говорить и имеют развитое общество. Все они (за исключением великанов) обычно среднего или небольшого размера. У каждого гуманоида есть определённый подтип, указывающий на его народ, например человек, великан, гоблиноид, рептилоид или тэнгу.

Гуманоиды с 1 КЗ заменяют особенности своего народа на особенности класса персонажа игрока или ведущего. Такие гуманоиды обычно являются бойцами 1 уровня и вследствие этого обладают средними боевыми способностями и плохо проходят испытания. Для гуманоидов с 2 и более КЗ характерно следующее (если в описании не указано обратное):

- Кость здоровья d8 или соответствующая классу персонажа.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Одно лёгкое испытание, обычно Реакция.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ или соответствующие классу. Классовые навыки гуманоидов, не обладающих классом: Верховая езда, Выживание, Дрессировка, Лазание, Лечение, Профессия и Ремесло. Гуманоиды с классом персонажа вместо этого используют соответствующий список классовых навыков. Если у гуманоида есть и класс персонажа, и КЗ народа, он обладает классовыми навыками обоих.

Особенности: гуманоид обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Умеет обращаться со всем простым оружием или с оружием, соответствующим классу персонажа.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони или броню, соответствующую классу персонажа. Если у гуманоида нет класса, но при этом он носит броню, он умеет носить и её, и все более лёгкие типы. Если в описании нет упоминания брони, то гуманоид не умеет её носить. Если гуманоид умеет носить броню, он умеет обращаться и со щитом.
- Гуманоидам требуется дышать, есть и спать.



ГУМАНОИДНОЕ ЧУДОВИЩЕ

Гуманоидные чудовища похожи на гуманоидов, но при этом обладают внешностью чудовища или животного и довольно часто наделены магическими способностями. Для гуманоидных чудовищ характерно следующее:

- Кость здоровья d10.
- БМА равен суммарным КЗ (высокий).
- Лёгкое испытание: Воля и Реакция.
- Пункты навыков: 4 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки гуманоидных чудовищ: Верховая езда, Внимание, Выживание, Запугивание, Лазание, Плавание, Полёт, Ремесло и Скрытность.

Особенности: гуманоидное чудовище обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Ночное зрение 60 футов.
- Умеет обращаться со всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то гуманоидное чудовище не умеет её носить. Если гуманоидное чудовище умеет носить броню, оно умеет обращаться и со щитом.
- Гуманоидным чудовищам требуется дышать, есть и спать.



ДРАКОН

Дракон — рептилия, обычно крылатая, наделённая необычными или магическими способностями. Для драконов характерно следующее:

- Кость здоровья d12.
- БМА равен суммарным КЗ (высокий).
- Лёгкое испытание: Воля, Реакция и Стойкость.
- Пункты навыков: 6 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки драконов: Блеф, Внимание, Выживание, Дипломатия, Запугивание, Знание (все), Использование магических устройств, Колдовство, Лазание, Лечение, Оценка, Плавание, Полёт, Проницательность, Ремесло, Скрытность и Языкознание.

Особенности: дракон обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Ночное зрение 60 футов и сумеречное зрение.

- Невосприимчивость к магическим эффектам сна и паралича.
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием. Если дракон имеет гуманоидную форму (или способен её принимать), то умеет обращаться со всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Не умеет носить броню.
- Драконам требуется дышать, есть и спать.



ЖИВОТНОЕ

Животное — живое негуманоидное существо, обычно позвоночное, без магических способностей, не способное разговаривать и не понимающее языки. Обычно в описании животных содержится информация об использовании их в качестве верных зверей. Для животных характерно следующее (если не указано обратное):

- Кость здоровья d8.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: Реакция и Стойкость.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки животных: Акробатика, Внимание, Лазание, Плавание, Полёт и Скрытность.

Особенности: животное обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Значение Интеллекта 1 или 2 (существо с Интеллектом 3 или выше не может быть животным).
- Сумеречное зрение.
- Мировоззрение: всегда нейтральное.
- Сокровища: нет.
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием. Мирные травоядные считают атаки естественным оружием вспомогательными. Вспомогательные атаки совершаются со штрафом -5 и добавляют к проверкам урона лишь $\frac{1}{2}$ модификатора Силы.
- Не умеет носить броню, если не обучен для боя.
- Животным требуется дышать, есть и спать.



ЖИЖА

Жиха — бесформенное или аморфное существо, обычно неразумное. Для жиж характерно следующее:

- Кость здоровья d8.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: нет.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Большинство жиж неразумно и поэтому не получает черт или пунктов навыков. Классовых навыков у жиж нет.

Особенности: жиха обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Неразумная: у жиж нет значения Интеллекта, и они невосприимчивы ко всем эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа). Жихи со значением Интеллекта теряют эту особенность.
- Жиха слепа (но обладает слепозрением) и поэтому невосприимчива к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям

и другим видам атак, требующим, чтобы существо могло видеть.

- Невосприимчивость к яду, эффектам сна, параличу, полиморфизму и шоку.
- Некоторые жижи способны наносить предметам урон кислотой.
- Жиже нельзя нанести критический удар или взять в тиски. Кроме этого, она не получает дополнительного урона за точность (например, от атак исподтишка).
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием.
- Не умеет носить броню.
- Жижам требуется дышать и есть, но они не спят.



КОНСТРУКЦИЯ

Конструкция — живой предмет или искусственно созданное существо. Для конструкций характерно следующее:

- Кость здоровья d10.
- БМА равен суммарным КЗ (высокий).
- Лёгкое испытание: нет.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Большинство конструкций неразумно и поэтому не получает черт или пунктов навыков. Классовых навыков у конструкций нет.

Особенности: конструкция обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Нет значения Выносливости. При определении СЛ и прочих параметров, зависящих от Выносливости, считается, что её значение равно 10 (нет ни штрафов, ни бонусов).
- Сумеречное зрение.
- Ночное зрение 60 футов.
- Невосприимчивость ко всем эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа).
- Невосприимчивость к кровотечению, болезням, смертельным эффектам, эффектам некромантии, параличу, яду, эффектам сна и шоку.
- Не исцеляются естественным путём, но часто могут быть починены каким-либо эффектом (указанным в описании) или применением черты Создание конструкций. Кроме этого, конструкции можно исцелить заклинаниями, такими как *ремонт*. Если у конструкции есть способность быстрое исцеление, она работает как обычно.
- Невосприимчивость к несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию или вытягиванию жизни.
- Невосприимчивость к любому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, в том числе влияющих и на предметы, а также безвредных).
- Конструкцию невозможно уничтожить массированным уроном. Если ПЗ конструкции снижаются до 0, она немедленно уничтожается.
- Конструкцию нельзя воскресить или вернуть к жизни.
- Конструкцию трудно уничтожить, она получает дополнительные ПЗ в зависимости от своего размера (см. таблицу).

Размер конструкции	Дополнительные ПЗ
Крошечный	—
Миниатюрный	—
Маленький	—
Небольшой	10
Средний	20
Крупный	30
Огромный	40
Гигантский	60
Колоссальный	80

- Умеет обращаться только со своим естественным оружием. Если имеет в целом гуманоидную форму, умеет обращаться с оружием, указанным в описании.
- Не умеет носить броню.
- Конструкциям не требуется дышать, есть или спать.



НЕЖИТЬ

Нежить — мёртвые существа, оживлённые потусторонними или сверхъестественными силами. Для нежити характерно следующее:

- Кость здоровья d8.
- БМА равен $\frac{3}{4}$ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: Воля.
- Пункты навыков: 4 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Большая часть нежити неразумна и поэтому не получает черт или пунктов навыков. Классовые навыки нежити: Внимание, Запугивание, Знание (магия), Знание (религия), Колдовство, Лазание, Маскировка, Полет, Проницательность и Скрытность.

Особенности: нежить обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Нет значения Выносливости. При определении ПЗ, испытаниях Стойкости и использовании любой особой способности, зависящей от Выносливости (например, при определении СЛ губительного дыхания), нежить использует Харизму вместо Выносливости.
- Ночное зрение 60 футов.
- Невосприимчивость ко всем эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа).
- Невосприимчивость к кровотечению, смертельным эффектам, ядам, болезням, эффектам сна, параличу и шоку.
- Невосприимчивость к несмертельному урону, вытягиванию жизни и потере характеристик, урону физическим характеристикам (Выносливости, Силы и Ловкости), а также эффектам утомления и бессилия.
- Не исцеляется естественным путём, если не имеет значения Интеллекта, но может быть исцелена. Негативная энергия (например, заклинания *нанесение ранений*) лечит нежить. Способность быстрое исцеление работает как обычно, вне зависимости от значения Интеллекта существа.
- Невосприимчивость к любому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, в том числе влияющих и на предметы, а также безвредных).

- Нежить невозможно уничтожить массированным уроном. Если ПЗ нежити снижаются до 0, она немедленно уничтожается.
- На нежить не оказывают эффекта заклинания и способности *возвращение к жизни* и *реинкарнация*. *Воскрешение* и *истинное воскрешение* оказывают эффект на нежить, превращая её в живое существо, которым она была до обращения в нежить.
- Умеет обращаться со своим естественным оружием, всем простым оружием, а также оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то нежить не умеет её носить. Если нежить умеет носить броню, она умеет обращаться и со щитом.
- Нежити не требуется дышать, есть или спать.



ПОТУСТОРОННЕЕ СУЩЕСТВО

Потустороннее существо по крайней мере отчасти создано из составляющих (это может быть и не материя) другого, не Материального, плана. Некоторые существа изначально имеют другой тип, становясь потусторонними существами в процессе перехода на более высокую (или низкую) ступень духовного существования. Для потусторонних существ характерно следующее:

- Кость здоровья d10.
- БМА равен суммарным КЗ (высокий).
- Лёгкое испытание: их два, обычно — Воля и Реакция.
- Пункты навыков: 6 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки потусторонних существ: Блеф, Внимание, Знание (планы), Проницательность, Ремесло и Скрытность. Ввиду большого разнообразия потусторонние существа получают 4 дополнительных классовых навыка, определяемые их тематикой.

Особенности: потустороннее существо обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Ночное зрение 60 футов.
- В отличие от большинства живых существ, душа и тело потустороннего существа представляют собой единое целое. Когда потустороннее существо умирает, его душа не освобождается от телесной оболочки, поэтому заклинания, возвращающие душу обратно в тело (*возвращение к жизни*, *реинкарнация* и *воскрешение*), не сработают. Чтобы вернуть потустороннее существо к жизни, требуется другой магический эффект, например *ограниченное желание*, *желание* или *истинное воскрешение*. Потустороннее существо с подтипом «местный» может быть возвращено к жизни, реинкарнировано или воскрешено так же, как и другие живые существа.
- Умеет обращаться со всем простым и особым оружием, а также оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то потустороннее существо не умеет её носить. Если потустороннее существо умеет носить броню, оно умеет обращаться и со щитом.

- Потусторонним существам требуется дышать, но не требуется есть или спать (хотя они и могут делать это при желании). Местным потусторонним существам требуется дышать, есть и спать.



РАСТЕНИЕ

К этому типу относятся существа растительного происхождения и растения-чудовища. Обратите внимание, у обычных растений, растущих в полях и огородах, отсутствуют значения Мудрости и Харизмы, и они не существа, а предметы, хоть и живые. Для растений характерно следующее:

- Кость здоровья d8.
- БМА равен ¼ суммарных КЗ (средний).
- Лёгкое испытание: Стойкость.
- Пункты навыков: 2 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Некоторые растения неразумны и поэтому не получают черт или пунктов навыков. Классовые навыки растений: Внимание и Скрытность.

Особенности: растения обладают следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Сумеречное зрение.
- Невосприимчивость ко всем эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа).
- Невосприимчивость к ядам, эффектам сна, параличу, полиморфизму и шоку.
- Умеют обращаться только со своим естественным оружием.
- Не умеют носить броню.
- Растениям требуется дышать и есть, но они не спят.



ФЕЯ

Фея — существо со сверхъестественными способностями и связью с природой, стихией или местом. По форме тела феи обычно подобны гуманоидам. Для фей характерно следующее:

- Кость здоровья d6.
- БМА равен ½ суммарных КЗ (низкий).
- Лёгкое испытание: Воля и Реакция.
- Пункты навыков: 6 + модификатор Инт (минимум 1) за каждую КЗ. Классовые навыки фей: Акробатика, Блеф, Внимание, Дипломатия, Знание (география), Знание (краеведение), Знание (природа), Изворотливость, Исполнение, Использование магических устройств, Лазание, Ловкость рук, Маскировка, Плавание, Полёт, Проницательность, Ремесло, Скрытность.

Особенности: фея обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное).

- Сумеречное зрение.
- Умеет обращаться со всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то фея не умеет её носить. Если фея умеет носить броню, она умеет обращаться и со щитом.
- Феям требуется дышать, есть и спать.

ПОДТИПЫ СУЩЕСТВ

У некоторых существ есть один или несколько подтипов, добавляющих им дополнительные способности и свойства.

Азата: азаты — народ небожителей, или добрых потусторонних существ, обитающий на хаотичных добрых Внешних планах. Азата обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Ночное зрение 60 футов и сумеречное зрение.
- Невосприимчивость к электричеству и окаменению.
- Устойчивость к холоду 10 и огню 10.
- *Истинная речь (Св):* все азаты способны общаться с любым существом, знающим язык, как если бы находились под действием заклинания *полиглот* (УЗ равен КЗ азаты). Эта способность всегда активна.

Ангел: ангелы — народ небожителей, или добрых потусторонних существ, обитающий на добрых Внешних планах. Ангел обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Ночное зрение 60 футов и сумеречное зрение.
- Невосприимчивость к кислоте, холоду и окаменению.
- Устойчивость к электричеству 10 и огню 10.
- Бонус +4 (народ) к испытаниям против яда.
- *Защитная аура (Св):* все существа в радиусе 20 футов получают бонус +4 (отражение) к броне и бонус +4 (устойчивость) к испытаниям против атак злых существ или эффектов, производимых ими. В остальном действие способности аналогично эффектам *магического круга против зла* и заклинанию *нижняя сфера неуязвимости*, радиус этих эффектов — 20 футов, УЗ равен КЗ ангела. Защитные эффекты этой способности не учтены в блоке параметров ангела.
- *Истинная речь (Св):* все ангелы способны общаться с любым существом, знающим язык, как если бы находились под действием заклинания *полиглот* (УЗ равен КЗ ангела). Эта способность всегда активна.

Архон: архоны — народ небожителей, или добрых потусторонних существ, обитающий на принципиальных добрых Внешних планах. Архон обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Ночное зрение 60 футов и сумеречное зрение.
- *Аура угрозы (Св):* если архон вступает в бой или злится, он окружает себя праведной аурой. Все враждебные существа в радиусе 20 футов должны успешно пройти испытание Воли, чтобы избежать её эффекта. СЛ испытания меняется в зависимости от вида архона, зависит от его Харизмы и включает бонус +2 (народ). Существа, провалившие испытание, получают штраф –2 ко всем атакам, КБ и испытаниям на 24 часа или до тех пор, пока они не проведут успешную атаку против архона, создавшего ауру. Существо, избежавшее эффекта или избавившееся от него, невосприимчиво к ауре этого архона на 24 часа.

- Невосприимчивость к электричеству и окаменению.
- Бонус +4 (народ) к испытаниям против яда.
- *Телепортация (Пс):* архоны могут неограниченно применять *высшую телепортацию* как заклинание (УЗ 14), но перемещать могут лишь себя и до 50 фунтов носимых предметов.
- *Истинная речь (Св):* все архоны способны общаться с любым существом, знающим язык, как если бы находились под действием заклинания *полиглот* (УЗ равен КЗ архона). Эта способность всегда активна.

Бестелесный: у бестелесного существа нет физического тела. Оно невосприимчиво к критическим ударам и урону за точность (например, атакам исподтишка), если атаки совершаются оружием без особого свойства *призрачное касание*. Кроме этого, существа с подтипом «бестелесный» получают особое свойство бестелесность.

Великан: великан — очень сильное гуманоидное существо, обычно размером не меньше крупного. У всех великанов есть КЗ народа, которые не заменяются уровнями в классах, как у некоторых гуманоидов. Великаны обладают сумеречным зрением, а навыки Внимания и Запугивание считаются для них классовыми.

Водяной: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, связанных со стихийным планом Воды. У водяных существ всегда есть скорость плавания, и они могут передвигаться в воде без проверок Плавания. Такие существа свободно дышат под водой и обычно могут дышать и воздухом. Плавание считается классовым навыком для водяных существ.

Воздушный: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, связанных со стихийным планом Воздуха. У воздушных существ всегда есть скорость полёта и обычно безупречная маневренность. Полёт считается классовым навыком для воздушных существ.

Гном: этот подтип применяется для гномов и родственных им существ. Существа с этим подтипом получают сумеречное зрение.

Гоблиноид: гоблиноиды — скрытные гуманоиды, говорящие на гоблинском языке и добывающие пропитание охотой и разбоем. Скрытность считается классовым навыком для гоблиноидов.

Дварф: этот подтип применяется для дварфов и родственных им существ. Существа с этим подтипом получают ночное зрение 60 футов.

Демон: демоны — хаотичные злые потусторонние существа, обитающие в Бездне. Демон обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Невосприимчивость к электричеству и яду.
- Устойчивость к кислоте 10, холоду 10 и огню 10.
- *Призыв (Пс):* демоны могут призывать себе подобных: либо своего сородича, либо несколько более слабых демонов.
- Телепатия.

- Если не указано обратное, демоны говорят на демоническом, драконьем и небесном.
- Естественное оружие демона и любое другое носимое им оружие считается злым и хаотичным при преодолении СУ.

Добрый: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, обитающих на добрых Внешних планах. Большинство существ с этим подтипом имеют доброе мировоззрение. В случае смены мировоззрения подтип остаётся неизменным. Любой эффект, зависящий от мировоззрения, действует на существо с этим подтипом, как если бы его мировоззрение было добрым, вне зависимости от того, какое оно на самом деле. Кроме этого, существо подвержено эффектам в соответствии со своим настоящим мировоззрением. Существо с подтипом «добрый» преодолевает СУ, как если бы его естественные атаки и носимое оружие были добрыми (см. снижение урона, стр. 306).

Дьявол: дьяволы — принципиальные злые потусторонние существа, обитающие в Преисподней. Дьявол обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Невосприимчивость к огню и яду.
- Устойчивость к кислоте 10 и холоду 10.
- *Темновидение (Св):* некоторые дьяволы прекрасно видят в любой тьме, даже созданной заклинанием *крошущая тьма*.
- *Призыв (Пс):* дьяволы могут призывать себе подобных: либо своего сородича, либо несколько более слабых дьяволов.
- Телепатия.
- Если не указано обратное, дьяволы говорят на драконьем, дьявольском и небесном языках.
- Естественное оружие дьявола и любое другое носимое им оружие считается злым и принципиальным при преодолении СУ.

Земляной: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, связанных со стихийным планом Земли. У земляных существ обычно есть скорость рытья, причём большинство способно рыть сквозь камень. Земляные существа, наделённые скоростью рытья, также обладают вибросенсорностью.

Злой: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, обитающих на злых Внешних планах. Злые потусторонние существа называются бестиями. Большинство существ с этим подтипом имеют злое мировоззрение. В случае смены мировоззрения подтип остаётся неизменным. Любой эффект, зависящий от мировоззрения, действует на существо с этим подтипом, как если бы его мировоззрение было злым, вне зависимости от того, какое оно на самом деле. Кроме этого, существо подвержено эффектам в соответствии со своим настоящим мировоззрением. Существо с подтипом «злой» преодолевает СУ, как если бы его естественные атаки и носимое оружие были злыми (см. снижение урона, стр. 306).

Изменённый: существо получает этот подтип, когда что-то (обычно шаблон) меняет его исходный тип. Некоторые существа (с врождённым шаблоном) рождаются с этим подтипом, другие же (с приобретённым) получают его вместе с шаблоном. Подтип «изменённый» всегда указывается вместе с исходным типом существа.

Местный: этот подтип применяется только для потусторонних существ, имеющих смертных предков или сильную связь с Материальным планом. Они могут быть возвращены к жизни, реинкарнированы или воскрешены так же, как другие живые существа. Существа с подтипом «местный» считают Материальный план родным. В отличие от истинных потусторонних существ, им требуется есть и спать.

Огненный: существо с этим подтипом невосприимчиво к огню и уязвимо к холоду.

Орк: этот подтип применяется для орков и родственных им существ, например полуорков. Существа с этим подтипом обычно обладают ночным зрением 60 футов и светочувствительностью (полуорки светочувствительностью не обладают).

Перевертыш: перевертыш обладает сверхъестественной способностью принимать одну или несколько форм. Многие магические эффекты позволяют менять форму, и не каждое существо, меняющее форму, имеет этот подтип. Перевертыш обладает следующими особенностями (если в описании не указано обратное):

- Умеет обращаться со своим естественным оружием, всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то перевертыш не умеет её носить. Если перевертыш умеет носить броню, он умеет обращаться и со щитом.

Подводный: у подводных существ всегда есть скорость плавания, и они могут передвигаться в воде без проверок Плавания. Подводные существа дышат водой и не могут дышать воздухом, если у них нет особого свойства «амфибия». Плавание считается классовым навыком для подводных существ.

Полурослик: этот подтип применяется для полуросликов и родственных им существ.

Принципиальный: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, обитающих на принципиальных Внешних планах. Большинство существ с этим подтипом имеют принципиальное мировоззрение. В случае смены мировоззрения подтип остаётся неизменным. Любой эффект, зависящий от мировоззрения, действует на существо с этим подтипом, как если бы его мировоззрение было принципиальным, вне зависимости от того, какое оно на самом деле. Кроме этого, существо подвержено эффектам в соответствии со своим настоящим мировоззрением. Существо с подтипом «принципиальный» преодолевает СУ,

как если бы его естественные атаки и носимое оружие были принципиальными (см. снижение урона, стр. 306).

Рептилоид: существа с этим подтипом покрыты чешуёй и обычно холоднокровны. Подтип «рептилоид» используется не для всех пресмыкающихся, а только для описания гуманоидных народов.

Стая: стая — множество крошечных, миниатюрных или маленьких существ, ведущих себя как единое целое. Стая имеет характеристики своего типа, за исключением перечисленных ниже. Стая обладает одним количеством КЗ, одним запасом ПЗ, одной инициативой, скоростью и КБ. Стая проходит испытания как одно существо. Одна стая занимает 10-футовый квадрат (если состоит из нелетающих существ) или куб (если состоит из летающих существ), но её зона досягаемости — 0 футов, как у составляющих её существ. Для атаки стае необходимо перейти на клетку противника, что провоцирует внеочередную атаку. Стая может занимать одни и те же клетки с существом любого размера, поскольку существа начинают ползать по своей добыче. Стая может без замедления проходить через занятые противником клетки, и противники могут поступать так же, но проходящая стая провоцирует внеочередную атаку. Стая может проходить через трещины и отверстия, если они достаточно велики для существ, из которых она состоит.

Стая маленьких существ состоит из 300 нелетающих или 1 000 летающих особей. Стая миниатюрных существ состоит из 1 500 нелетающих или 5 000 летающих особей. Стая крошечных существ состоит из 10 000 особей, вне зависимости от способа их перемещения. В стае нелетающих существ может быть больше особей, чем способно поместиться в 10-футовый квадрат, потому что они обычно заползают и на добычу, и друг на друга, когда перемещаются или атакуют. Если вам нужна более многочисленная стая, отобразите её несколькими стандартными. Занимаемое большой стаей место может иметь любую форму, но стая обычно занимает смежные клетки.

Особенности стаи: у стаи нет ни спины, ни уязвимых органов, поэтому ей нельзя нанести критический удар или взять в тиски. Стая маленьких существ получает половину урона от режущего и колющего оружия, а стая крошечных или миниатюрных существ невосприимчива к урону от оружия. Если ПЗ стаи снижаются до 0 или ниже, она рассеивается, но полученный до этого урон никак не влияет на её способность атаковать или защищаться. Стая не может быть ошеломлена или находиться при смерти. Стая не может взять противника в захват и сама не может быть захвачена, сбита с ног или протаранена.

Стая невосприимчива к заклинаниям и эффектам, действующим на какое-то определённое количество существ (например, на одну цель, как дезинтеграция), за исключением эффектов, воздействующих на разум (обольщение, принуждение, фантазмы, узоры и эффекты боевого духа), если у неё есть значение Интеллекта и она обладает

коллективным разумом. Стая получает в полтора раза больше урона (+50%) от заклинаний и эффектов, имеющих область действия, таких как жидкостное оружие или многие заклинания школы разрушения. Стая крошечных или миниатюрных существ уязвима к крепкому ветру, создаваемому, например, заклинанием *порыв ветра*. При определении эффекта ветра размер стаи считается размером составляющих её существ. Если стая теряет сознание от несмертельного урона, она рассеивается и не собирается снова, пока её ПЗ не превысят несмертельный урон.

Атака стаи: существа с подтипом «стая» не совершают обычных атак в ближнем бою, вместо этого нанося автоматический урон (без проверок атаки) всем существам, на чьих клетках стая оказалась в конце своего перемещения. Видимость и укрытие не уменьшают вероятность попадания атаки стаи. В разделе «Атака» блока параметров стаи указывается просто «стая» без бонуса к атаке. Величина наносимого урона зависит от КЗ стаи:

КЗ стаи	Базовый урон стаи
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 или более	5d6

Атаки стаи немагические, если в описании не указано обратное. Бестелесность, СУ, достаточное для снижения урона стаи до 0, и другие особые способности могут дать существу невосприимчивость (или по меньшей мере устойчивость) к урону, наносимому стаей. Обычный урон стаи может дополняться ядом, уроном кислотой и другими особыми атаками. Стая не контролирует соседние клетки и не совершает внеочередных атак, но при этом вызывает тошноту у существ, находящихся на одной с ней клетке (для стаи применяется общее правило для чудовищ тошнотворность).

Сотворение заклинания или поддержание концентрации на нём для существ, находящихся на одной со стаей клетке, требует проверки УЗ (СЛ 20 + круг заклинания). Использование навыков, требующих терпения и концентрации, требует прохождения испытания Воли со СЛ 20.

Хаотичный: этот подтип обычно используется для потусторонних существ, обитающих на хаотичных Внешних планах. Большинство существ с этим подтипом имеют хаотичное мировоззрение. В случае смены мировоззрения подтип остаётся неизменным. Любой эффект, зависящий от мировоззрения, действует на существо с этим подтипом, как если бы его мировоззрение было хаотичным, вне зависимости от того, какое оно на самом деле. Кроме этого, существо подвержено эффектам в соответствии со своим настоящим мировоззрением. Существо с подтипом «хаотичный» преодолевает СУ, как если бы его естественные атаки и носимое оружие были хаотичными (см. снижение урона, стр. 306).

Холодный: существо с подтипом «холодный» невосприимчиво к холоду и уязвимо к огню.

Человек: этот подтип применяется для людей и родственников им существ.

Элементаль: элементаль — существо, полностью состоящее из одной из четырёх стихий: воздуха, земли, огня или воды. Для элементалей характерно следующее:

- Невосприимчивость к кровотечению, яду, эффектам сна, параличу и шоку.
- Элементалю нельзя нанести критический удар или взять в тиски. Кроме этого, он не получает дополнительного урона за точность (например, от атак исподтишка).
- Умеет обращаться только со своим естественным оружием. Если имеет в целом гуманоидную форму, умеет обращаться со всем простым оружием и оружием, указанным в описании.
- Умеет носить указанный в описании тип брони (лёгкую, среднюю или тяжёлую) и все более лёгкие типы брони. Если в описании нет упоминания брони, то элементаль не умеет её носить. Если элементаль умеет носить броню, он умеет обращаться и со щитом.
- Элементалю не требуется дышать, есть или спать.

Эльф: этот подтип применяется для эльфов и родственников им существ. Существа с этим подтипом получают сумеречное зрение.

Экстрапланарный: данный подтип присваивается существу, находящемуся вне своего родного плана. Существо, путешествующее по планам, может получать или терять этот подтип, перемещаясь между планами. Описание чудовища предполагает, что вы встречаетесь с ним на Материальном плане, поэтому все чудовища с других планов имеют подтип «экстрапланарный» (которого не было бы, встретить вы существо на его родном плане). Родной план экстрапланарных существ указан в их описании. Если у существа нет подтипа «экстрапланарный», значит, их родной план — Материальный, и они получают этот подтип, если покидают Материальный план. Существо, находящееся на переходном плане (Астральном, Эфирном или Теневом), не считается экстрапланарным.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ЧУДОВИЩА КАК ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Использование одного из описанных в «Бестиарии» чудовищ в качестве персонажа игрока может быть крайне интересно, но сбалансировать его для игры вместе с обычными персонажами достаточно сложно. Чудовища создавались по собственным правилам и поэтому при неосторожном подходе запросто могут нарушить баланс игры. У ряда описанных в книге чудовищ нет КЗ народа, поэтому они прекрасно подойдут на роль персонажа игрока, но некоторые из них настолько сильны, что даже при отсутствии КЗ народа считается, что у них есть 1 уровень

в классе. Таких персонажей можно включать в группу, если уровень остальных персонажей 2 или выше.

Если у чудовища есть КЗ народа, будет лучше, если вы просто выберете КО и позволите всем игрокам создать персонажей из чудовищ этого КО. В этом случае КО чудовища считается его общим уровнем, и ему позволено получать уровни в основных классах. Подобных персонажей-чудовищ нельзя усиливать, добавляя КЗ: их сила должна возрастать за счёт продвижения в классах.

Если вы включили одно чудовище в группу обычных персонажей, убедитесь, что уровень группы не меньше КО чудовища. КО чудовища считается уровнями класса при определении общего уровня чудовища. Например, находящийся в группе персонажей 6 уровня минотавр (КО 4) может иметь 2 уровня одного из основных классов, например варвара. В смешанной группе ценность КЗ народа уменьшается по мере увеличения уровня персонажа. Мы рекомендуем давать персонажу-чудовищу дополнительный уровень за каждые 3 уровня, получаемых группой, и добавляя его точно посередине между 2 и 3 уровнями. Процесс необходимо повторить X раз, где X — половина КО чудовища, округлённая в меньшую сторону.

Разберём это на примере минотавра: когда группа находится между 6 и 7 уровнем, минотавр получает уровень, а затем — ещё один, когда группа получает 7 уровень, и в результате становится минотавром-варваром 4 уровня. Эта ситуация повторяется ещё раз: когда группа получает 10 уровень, минотавр становится варваром 8 уровня и с этого момента получает уровни как обычно. Ведущий должен тщательно обдумать возможность включения чудовищ в группу персонажей, поскольку некоторые существа просто не могут быть персонажами игроков из-за своих способностей или роли в игре. По мере развития персонажа-чудовища ведущий должен внимательно следить, не нарушает ли он правил игры, и вносить соответствующие изменения для улучшения игрового процесса.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ЧЕРТЫ ЧУДОВИЩ

Большая часть описанных черт применяется исключительно для чудовищ, но некоторые персонажи игроков могут выполнить необходимые для них условия (в частности, для черт Создание конструкций).

АТАКА В ПОЛЁТЕ

Существо умеет совершать атаку в любой момент перемещения с помощью полёта.

Требования: Скорость полёта.

Преимущества: Находясь в полёте и совершая перемещение в качестве сопутствующего действия, существо может совершить другое основное действие в любой момент перемещения. Существо не может использовать второе

сопутствующее действие для перемещения во время раунда, в котором совершало Атаку в полёте.

Без черты: Существо совершает основное действие либо до, либо после перемещения.

БЫСТРОЕ ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЕ

Существо может использовать одно из псевдозаклинаний практически без усилий.

Требования: Псевдозакливание с УЗ 10 или выше.

Преимущества: Выберите одно из псевдозаклинаний существа, учитывая указанные ниже ограничения. Существо может применять это псевдозакливание как быстрое три раза в день (или меньше, если обычно оно используется один или два раза в день). Быстрое псевдозакливание используется в качестве быстрого действия и не провоцирует внеочередных атак. В этом же раунде существо может произвести иное действие (кроме быстрого), включая использование другого псевдозакливания. В каждом раунде существо может применить лишь одно быстрое псевдозакливание. Для этой черты можно выбрать лишь псевдозакливание, которое копирует заклинание, круг которого меньше или равен $\frac{1}{2}$ УЗ существа (округлённого в меньшую сторону) – 4. Для пояснения обратитесь к таблице «Мощные и быстрые псевдозакливания» ниже.

Эта черта неприменима к псевдозакливаниям со временем сотворения более 1 раунда или более 1 действия полного хода.

Без черты: Применение псевдозакливания требует как минимум основного действия и провоцирует внеочередные атаки.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз она применяется к другому псевдозаклинованию.

Мощные и быстрые псевдозакливания		
Круг заклинания	УЗ для мощного	УЗ для быстрого
0	4	8
1	6	10
2	8	12
3	10	14
4	12	16
5	14	18
6	16	20
7	18	—
8	20	—
9	—	—

ВИРАЖ

Существо с лёгкостью совершает повороты во время полёта.

Требования: Скорость полёта.

Преимущества: Один раз за раунд существо может в качестве свободного действия повернуть на 180 (или

меньше) градусов без проверки Полёта. Такой поворот не требует затрат передвижения.

Без черты: Летающее существо может повернуть на 90 (или меньше) градусов, пройдя проверку Полёта со СЛ 15 и потратив 5 футов передвижения. Летающее существо может повернуть на 180 (или меньше) градусов, пройдя проверку Полёта со СЛ 20 и потратив 10 футов передвижения.

ЕСТЕСТВЕННАЯ АТАКА+

Одна из естественных атак существа причиняет ужасные раны.

Требования: Естественное оружие, БМА +4.

Преимущества: Выберите один из видов естественных атак существа. Урон от этой атаки возрастает на одну категорию, как если бы размер существа был на одну категорию больше. Кость урона увеличивается следующим образом: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Если естественное оружие или атака наносит 1d10 урона, то увеличение следующее: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Её эффекты не складываются. Каждый раз она применяется к другой естественной атаке.

ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ+

У существа очень прочная шкура.

Требования: Естественная броня, Вын 13.

Преимущества: Бонус естественной брони существа увеличивается на 1.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз увеличивайте бонус естественной брони на 1.

МНОГОРУКИЙ БОЕЦ (БОЕВАЯ)

Это многорукое существо умеет использовать несколько предметов оружия одновременно.

Требования: Авк 13, три и более руки.

Преимущества: При использовании нескольких предметов оружия штрафы к атакам снижены на 2 для ведущей руки и на 6 для всех неведущих.

Без черты: При использовании нескольких предметов оружия атаки ведущей рукой получают штраф –6, а атаки неведущими руками –10 (лишь одна рука считается ведущей, все остальные руки — неведущие). См. раздел «Бой парным оружием» «Основной книги правил».

Примечание: Эта черта заменяет черту Парное оружие для существ с числом рук больше 2.

МОЩНОЕ ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЕ

Одно из псевдозаклинаний существа отличается особой мощью.

Требования: Псевдозакливание с УЗ 6 или выше.

Преимущества: Выберите одно из псевдозаклинаний существа, учитывая указанные ниже ограничения. Существо

может применять это псевдозакливание как мощное три раза в день (или меньше, если обычно оно использует один или два раза в день). Все числовые переменные мощного псевдозакливания увеличиваются в полтора раза (+50%). Это не влияет на испытания, встречающиеся проверки и псевдозакливания, у которых нет переменных. Можно выбрать лишь псевдозакливание, которое копирует заклинание, круг которого меньше или равен $\frac{1}{2}$ УЗ существа (округлённого в меньшую сторону) – 2. Для пояснения обратитесь к таблице «Мощные и быстрые псевдозакливания» на стр. 316.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз она применяется к другому псевдозакливанью.

МУЛЬТИАТАКА (БОЕВАЯ)

Существо хорошо умеет сражаться естественным оружием.

Требования: Три и более естественных атак.

Преимущества: Вспомогательные атаки естественным оружием получают штраф –2.

Без черты: Вспомогательные атаки естественным оружием получают штраф –5.

ПАРЕНИЕ

Существо умеет зависать в воздухе и может при этом поднимать в воздух облако пыли и сора.

Требования: Скорость полёта.

Преимущества: Летая, существо умеет останавливаться, зависая в воздухе, не проходя для этого проверок Полёта.

Если крупное или большее по размерам существо обладает этой чертой и зависает в пределах 20 футов от земли, покрытой пылью и сором, то удары его крыльев создают полусферическое облако радиусом 60 футов. Создаваемый ветер может задувать факелы, небольшие костры и открытые фонари, а также любое другое небольшое открытое пламя немагического происхождения. Видимость в облаке ограничена 10 футами. Существа на расстоянии 15–20 футов плохо видны (вероятность промаха 20%), а на расстоянии более 25 футов — невидимы (вероятность промаха 50%, и противники не могут определить местоположение существа при помощи зрения).

Без черты: Существо должно пройти проверку Полёта, чтобы зависнуть в воздухе, и при этом не создаёт облака пыли.

СИЛЬНАЯ ХВАТКА

Существо может с лёгкостью хватать других существ.

Требования: Размер не менее огромного.

Преимущества: Существо может начать захват при успешной атаке когтями или укусом, как если бы обладало способностью захват. Если размер схваченного существа меньше минимум на три категории, оно автоматически получает урон от когтей или укуса в каждом раунде, если схватившее существо успешно проходит проверку

удержания захвата. Если схваченный противник удерживается во рту, он лишается возможности проходить испытание Реакции против губительного дыхания существа (если оно есть). В качестве свободного действия существо может выпустить схваченного, а в качестве основного — отбросить в сторону. Отброшенное существо пролетает 1d6×10 футов, получая 1d6 урона за каждые 10 футов. Если летающее существо отбрасывает противника, он получает указанный урон или урон от падения, в зависимости от того, что больше.

СМЕТАЮЩИЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Существо способно отшвырнуть противника.

Требования: Сил 25, Сокрушительный удар, Таран+, размер не меньше крупного.

Преимущества: В качестве основного действия вы можете совершить боевой манёвр сметающего удара. Если проверка боевого манёвра атакующего существа успешна, а противник меньше размером и не бестелесен, он получает урон (обычно равный урону крушащего удара существа + модификатору его Силы), отлетает на 10 футов в выбранном атакующим существом направлении и распыляется по земле. Атакующее существо может отбросить противника только по прямой, и противник не может оказаться к атакующему существу ближе, чем был в начале манёвра. Если противник наткнётся на препятствие прежде, чем отлетит на максимально возможное расстояние, то и он, и препятствие получают 1d6 урона, а противник оказывается распластан на клетке рядом с препятствием.

СОЗДАНИЕ КОНСТРУКЦИЙ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы умеете создавать конструкции, например големов.

Требования: УЗ 5, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей.

Преимущества: Вы можете создавать конструкции, если соответствуете требованиям для их создания. Оживление конструкции занимает 1 день за каждые 1 000 зм её цены, и для этого требуются как материалы, стоящие половину базовой цены конструкции, так и полная стоимость её тела. В описании каждой конструкции есть раздел, в котором указаны её стоимость и прочие требования. При определении запаса ПЗ свежесозданной конструкции используется среднее значение для КЗ.

УСИЛЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ

Одной из особых атак существа труднее противостоять.

Требования: Особая атака.

Преимущества: Выберите одну из особых атак существа. СЛ всех испытаний против неё увеличивается на 2.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Её эффекты не складываются. Каждый раз она применяется к другой особой атаке.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ЧУДОВИЩА В РОЛИ СОРАТНИКОВ

Черта Лидерство (см. «Основную книгу правил», стр. 139) позволяет персонажу получить верного соратника. С одобрения ведущего в роли верного соратника может выступать чудовище с аналогичным мировоззрением, а не гуманоид с соответствующим количеством уровней в классах. Перечисленные в списке чудовища хорошо справляются с ролью соратника (телохранителя, ездового животного, убийцы и так далее) — их «уровень» соответствует уровню соратника, доступного игроку в зависимости от значения его Лидерства.

Чудовище-соратник получает опыт, как если бы было персонажем своего уровня, и при получении достаточного количества пунктов опыта получает уровень в ключевом классе (для большинства соратников лучшим выбором будет воин). Вы можете использовать приведённую таблицу как ориентир при определении уровня соратника для чудовищ, не вошедших в список.

Чудовища-соратники

Чудовище	Уровень	Чудовище	Уровень
Адская гончая	7	Каменный великан	18
Архон-гончая	7	Мантикора	9
Бабау (демон)	11	Молодой дракон	Особый*
Бралани (азата)	11	Пегас	6
Варг	5	Пикси	8
Виверна	10	Сатир	7
Гигантский орёл	6	Скелет-воитель	6
Грифон	8	Упырь	5
Драук	11	Эриния (дьявол)	16
Единорог	8	Эттин	15

* Значение уровня молодого дракона равно его КО+8. Драконы-соратники развиваются не за счёт взросления, как обычные драконы, а за счёт получения уровней в классах (обычно воина или чародея).

ПРИЛОЖЕНИЕ 7: ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ

В «Основной книге правил» представлены животные, которые могут стать верными зверями для друидов и следопытов, но этот список далеко не полон. В этой книге вы найдёте множество других животных, для каждого из которых указаны параметры, способности и особенности. Ниже расположен список, перечисляющий всех дополнительных верных зверей и номера страниц, на которых они описаны.

Животное	Страница	Животное	Страница
Анкилозавр	90	Осьминог	213
Бизон	250	Птеранодон	91
Брахизавр	90	Птица Рух	231
Варан	289	Свирепая крыса	164
Гигантская лягушка	182	Свирепая летучая мышь	168
Гигантская мурена	262	Слон	248
Гиена	58	Стегозавр	92

Животное	Страница	Животное	Страница
Гоблинова собака	62	Тираннозавр	93
Дельфин	74	Трицератопс	92
Кальмар	151	Тур	250
Косатка	74	Эласмозавр	93
Носорог	207	Электрический угорь	262

ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ЧУДОВИЩА ПО ТИПАМ

Здесь перечислены все описанные в этой книге типы чудовищ со списком чудовищ этого типа в алфавитном порядке.

Аберрация: аболет, блуждающий огонёк, верёвочник, драук, душитель, лягумот, мимик, многоротый бормотун, нага-хранитель, неотелид, отьюг, плащевик, пожиратель интеллекта, призрачная нага, ржавильщик, тёмная нага, чуул, эттеркап.

(Бестелесный): высшая тень, дух, привидение, призрак, теневой демон, тень.

(Великан): каменный великан, морозный великан, облачный великан, огненный великан, огр, огр-маг, тролль, холмовой великан, циклоп, штормовой великан, эттин.

(Водяной): бронзовый дракон, водяной мефит, иловый мефит, марид, чёрный дракон, элементаль воды.

(Воздушный): блуждающий огонёк, воздушный мефит, джинн, зелёный дракон, невидимый охотник, пылевой мефит, элементаль воздуха.

Волшебный зверь: анкег, бехир, булей, варг, василиск, гигантский орёл, гидра, гираллон, горгона, грифон, единорог, зимний волк, кракен, кровосос, куролиск, мантикора, медведь, морской змей, пегас, пурпурный червь, ремораз, сумрачник, сфинкс, тараск, фазовый паук, феникс, химера, электрический ящер.

Вредитель: гигантская многоножка, гигантская оса, гигантская пиявка, гигантский богомол, гигантский жук-олень, гигантский краб, гигантский муравей, гигантский паук, гигантский скорпион, гигантский слизень, жук-светляк, колония муравьёв-солдат, пещерный удильщик, рой ос, стая крабов, стая многоножек, стая пауков, стая пиявок.

(Гоблиноид): багбер, гоблин, хобгоблин.

Гуманоид: багбер, боггард, волк-оборотень, высокорожденный дроу, гнолл, гоблин, двергар, дерро, дроу, каменный великан, кобольд, крыса-оборотень, людоящер, мерфолк, морозный великан, облачный великан, огненный великан, огр, орк, свирфнеблин, тёмный охотник, тёмный проныра, троглодит, тролль, тэнгу, хобгоблин, холмовой великан, циклоп, штормовой великан, эттин.

Гуманоидное чудовище: болотная карга, вылюдок, гаргуля, гарпия, доппельгангер, йети, кентавр, ламия, медуза, минотавр, морлок, морская карга, сахваджин.

Дракон: белый дракон, бронзовый дракон, виверна, драколиск, драконова черепаха, зелёный дракон, золотой дракон, красный дракон, латунный дракон, ледяной линнорм, медный дракон, озёрный линнорм, псевдодракон, серебряный дракон, синий дракон, скальный линнорм, чёрный дракон.

Животное: акула, анкилозавр, бизон, брахиозавр, варан, волк, ворон, гадюка, гепард, гигантская лягушка, гигантская мурена, гигантская плащеносная ящерица, гигантский кальмар, гигантский осьминог, гиена, гоблинова собака, горилла, дейноних, дельфин, ездовая собака, жаба, кабан, кальмар, косатка, кошка, крокодил, крыса, крысиная стая, ласка, лев, леопард, летучая мышь, лошадь, мастодонт, медведь гризли, носорог, обезьяна, орёл, осьминог, пони, птеранодон, птица Рух, росوماха, свирепая акула, свирепая гиена, свирепая крыса, свирепая летучая мышь, свирепая росوماха, свирепый волк, свирепый кабан, свирепый крокодил, свирепый лев, свирепый медведь, свирепый примат, свирепый тигр, слон, собака, сова, стая летучих мышей, стегозавр, тигр, тираннозавр, трицератопс, тур, удав, шерстистый носорог, эласмозавр, электрический угорь, ядовитая змея, ядовитая лягушка, ястреб, ящерица.

Жижка: бурое желе, желатиновый куб, серая жижка, чёрный пудинг, шоггот.

(Земляной): гаргуля, земляной мефит, зорн, медный дракон, синий дракон, солевой мефит, шайтан, элементаль земли.

Конструкция: глиняный голем, гомункул, деревянный голем, железная кобра, железный голем, живой предмет, каменный голем, ледяной голем, ловчий, мясной голем.

Нежить: вампир, высшая тень, дух, зомби, лич, морг, мумия, пожиратель, привидение, призрак, скелет, скелет-воитель, тень, умертвие, упырь.

(Огненный): золотой дракон, красный дракон, латунный дракон, огненный великан, феникс.

(Перевертыш): баргест, бралани (азата), волк-оборотень, газль (азата), доппельгангер, крыса-оборотень, мимик, огр-маг, ракшаса.

(Подводный): аболет, акула, вылюдок, гигантская мурена, гигантская пиявка, гигантский кальмар, гигантский краб, гигантский осьминог, драконова черепашка, кальмар, кракен, мерфолк, морская карга, морской змей, осьминог, сахваджин, свирепая акула, стая крабов, стая пиявок, чуул, шоггот.

Потустороннее существо (водяное): водяной мефит, иловый мефит, марид, элементаль воды.

Потустороннее существо (воздушное): воздушный мефит, джинн, невидимый охотник, пылевой мефит, элементаль воздуха.

Потустороннее существо (доброе): азаты, ангелы, архоны.

Потустороннее существо (земляное): земляной мефит, зорн, солевой мефит, шайтан, элементаль земли.

Потустороннее существо (злое): адская гончая, баргест, бебилит, варгвил, демоны, дьяволы, зилла, йет-гончая, кайтон, кошмар, мара, нессийская боевая гончая, ночная карга.

Потустороннее существо (местное): аасимар, джанн, коатль, огр-маг, полубестия, полунебожитель, ракшаса, тифлинг.

Потустороннее существо (огненное): адская гончая, ифрит, магмовый мефит, нессийская боевая гончая, огненный мефит, паровой мефит, саламандра, элементаль огня.

Потустороннее существо (принципиальное): адская гончая, архоны, баргест, дьяволы, кайтон, нессийская боевая гончая.

Потустороннее существо (хаотичное): азаты, бебилит, демоны.

Потустороннее существо (холодное): ледяной мефит.

Потустороннее существо (элементаль): невидимый охотник, элементаль воды, элементаль воздуха, элементаль земли, элементаль огня.

Растение: базидиронд, гигантская мухоловка, древень, жёлтомускусный выюнок, лиана-убийца, растепигмей, фиолетовый сморчок, ходок.

(Рептилоид): кобальд, людоящер, троглодит.

(Стая): колония муравьёв-солдат, крысиная стая, рой ос, стая крабов, стая многоножек, стая пауков, стая пиявок.

Фея: дриада, козявка, нимфа, пикси, сатир.

(Холодный): белый дракон, зимний волк, йети, ледяной голем, ледяной линнорм, ледяной мефит, морозный великан, серебряный дракон.

Шаблон: вампир, зомби, ликантроп, лич, полубестия, полудракон, полунебожитель, привидение, скелет, скелет-воитель.

ПРИЛОЖЕНИЕ 9: ЧУДОВИЩА ПО КО

Здесь перечислены все описанные в книге КО чудовища со списком чудовищ этого КО в алфавитном порядке. Разнообразности чудовищ (такие как различные версии железной кобры и многочисленные вредители разных размеров) сюда не входят, поскольку перечислены на стр. 323. В случае шаблонов, например скелетов и привидений, в списке указано только то существо, чей блок параметров описан в книге. Аналогично указаны и драконы — в список включены только драконы с блоками параметров (молодые, взрослые и древние драконы); драконы остальных возрастов в списках отсутствуют.

КО 1/8

жаба, летучая мышь

КО 1/4

ворон, ящерица

КО 1/2

кобальд, козявка, кошка, крыса, обезьяна

КО 3/4

гоблин, двергар, дроу, жук-светляк, мерфолк, орк, свирепая крыса, скелет человека, собака, сова, ястреб

КО 1

аасимар, гадюка, гигантская многоножка, дельфин, зомби-человек, кровосос, ласка, орёл, пони, растепигмей, тифлинг, тэнгу, хобгоблин, ядовитая лягушка

КО 1

волк, гигантская лягушка, гигантский паук, гиена, гнолл, гоблинова собака, гомункул, ездовая собака, кальмар, лемур, лошадь, людоящер, осьминог, псевдодракон, свирфнеблин, стая пауков, сумрачник, троглодит, упырь, элементаль воды (небольшой), элементаль воздуха (небольшой), элементаль земли (небольшой), элементаль огня (небольшой), ядовитая змея

КО 2

акула, архон-светоч, багбер, бес, боггард, варан, варг, варгвил, волк-оборотень, вылюдок, гепард, гигантская пиявка, гигантский краб, гигантский муравей, горилла, дретч, душитель, железная кобра, жёлтомускусный вьюнок, кабан, квазит, крокодил, крыса-оборотень, крысиная стая, леопард, морлок, пещерный удильщик, росوماха, сахваджин, свирепая летучая мышь, скелет-воитель, стая летучих мышей, тёмный проныра, тур, удав, электрический угорь, электрический ящер

КО 3

адская гончая, анкег, водяной мефит, воздушный мефит, высокорожденный дроу, гигантская оса, гигантский богомол, гигантский орёл, гигантский скорпион, дейноних, дерро, допельгангер, дриада, единорог, желатиновый куб, живой предмет, земляной мефит, иловый мефит, йет-гончая, кентавр, куролиск, лев, ледяной мефит, лиана-убийца, магмовый мефит, огненный мефит, огр, паровой мефит, пегас, птеранодон, пылевой мефит, ржавильщик, рой ос, свирепая гиена, свирепый волк, свирепый примат, солевой мефит, тень, умертвие, фиолетовый сморчок, элементаль воды (средний), элементаль воздуха (средний), элементаль земли (средний), элементаль огня (средний), эттеркап

КО 4

архон-гончая, баргест, бизон, гаргуля, гарпия, гигантский жук-олень, гидра, грифон, джанн, йети, медведь гризли, медвесьч, мимик, минотавр, морская карга, носорог, отьюг, пикси, полунебожитель-единорог, сатир, свирепая росوماха, свирепый кабан, серая жижа, стая крабов, стая многоножек, стая пиявок, тёмный охотник, тигр

КО 5

базидиронд, болотная карга, бородатый дьявол, бурое желе, василиск, гигантская мурена, гигантская плащеносная ящерица, джинн, дух, зимний волк, колония муравьёв-солдат, косатка, ледяной голем, мантикора, мара, многоротый бормотун, мумия, плащевик, свирепый лев, тролль, фазовый паук, циклоп, элементаль воды (крупный), элементаль воздуха (крупный), элементаль земли (крупный), элементаль огня (крупный)

КО 6

анкилозавр, бабау, белый дракон (молодой), блуждающий огонёк, бралани, виверна, гираллон, деревянный голем, зилла, зорн, кайтон, ламия, полубестия-минотавр, саламандра, ходок, шерстистый носорог, эттин

КО 7

аболет, булей, высший баргест, драколиск, драук, латунный дракон (молодой), лиллэнд, медуза, мясной голем, невидимый охотник, нимфа, привидение, призрак, ремораз, свирепый медведь, слон, стегозавр, суккуб, теневой демон, химера, холмовой великан, чёрный дракон (молодой), чёрный пудинг, чуул, шайтан, эласмозавр, элементаль воды (огромный), элементаль воздуха (огромный), элементаль земли (огромный), элементаль огня (огромный)

КО 8

бехир, высшая тень, гигантский осьминог, гигантский слизень, горгона, древень, зелёный дракон (молодой), ифрит, каменный великан, медный дракон (молодой), морг, набасу, огр-маг, пожиратель интеллекта, свирепый тигр, сфинкс, тёмная нага, трицератопс, эриния

КО 9

бронзовый дракон (молодой), вампир, врач, гигантский кальмар, драконова черепашка, костяной дьявол, марида, мастодонт, морозный великан, нессийская боевая гончая, ночная карга, призрачная нага, птица Рух, свирепая акула, свирепый крокодил, синий дракон (молодой), тираннозавр, элементаль воды (высший), элементаль воздуха (высший), элементаль земли (высший), элементаль огня (высший)

КО 10

бебилит, белый дракон (взрослый), брахиозавр, гигантская мухоловка, глиняный голем, коатль, красный дракон (молодой), нага-хранитель, огненный великан, ракшаса, серебряный дракон (молодой)

КО 11

золотой дракон (молодой), каменный голем, кошмар, латунный дракон (взрослый), ловчий, облачный великан, пожиратель, хезроу, чёрный дракон (взрослый), шипастый дьявол, элементаль воды (древний), элементаль воздуха (древний), элементаль земли (древний), элементаль огня (древний)

КО 12

верёвочник, зелёный дракон (взрослый), лич, медный дракон (взрослый), морской змей, пурпурный червь

КО 13

бронзовый дракон (взрослый), гаэль, глабрезу, железный голем, ледяной дьявол, лягумот, синий дракон (взрослый), штормовой великан

КО 14

архон-глашатай, астральный дэва, красный дракон (взрослый), нальфешни, серебряный дракон (взрослый), скальный линнорм

КО 15

белый дракон (древний), золотой дракон (взрослый), неотелид, феникс

КО 16

латунный дракон (древний), планетар, рогатый дьявол, чёрный дракон (древний)

КО 17

зелёный дракон (древний), ледяной линнорм, марилид, медный дракон (древний)

КО 18

бронзовый дракон (древний), кракен, синий дракон (древний)

КО 19

красный дракон (древний), серебряный дракон (древний), шоггот

КО 20

балор, золотой дракон (древний), исчадие ада, озёрный линнорм

КО 23

соляр

КО 25

тараск

ПРИЛОЖЕНИЕ 10: ЧУДОВИЩА ПО ТИПУ МЕСТНОСТИ

Здесь перечислены все известные типы местности со списком чудовищ, в них встречающихся. Обратите внимание, что чудовища могут упоминаться несколько раз: в разных климатических поясах, в местностях сходного типа или на Материальном и другом плане. Например, бехиры обычно обитают в тёплых пустынях, но могут жить и в пустынях с умеренным климатом (и крайне редко — в холодных). Булеи же обычно обитают в холмах, но могут встретиться и в горах, и даже на равнине. Существа, перечисленные для планарной местности, могут встретиться где угодно на Материальном плане, но крайне редко встречаются на прочих планах, кроме указанного. Используйте эти списки в качестве руководства, а не жёсткого свода правил: если ваше приключение станет интереснее, когда вы встретите сфинкса в заснеженном лесу, — дерзайте! Экспериментируя, не забывайте придумать причину, по которой чудовище встретилось именно здесь.

БОЛОТА (ТЁПЛЫЕ)

блуждающий огонёк, гигантская лягушка, гигантская пиявка, гигантский слизень, кровосос, крокодил, мантикора, свирепый крокодил, свирепый тигр, стая пиявок, удав, чёрный дракон, электрический ящер, ядовитая лягушка

БОЛОТА (УМЕРЕННЫЕ)

блуждающий огонёк, боггард, болотная карга, бурое желе, гарпия, гигантская лягушка, гигантская мухоловка, гигантская пиявка, гигантский слизень, гидра, гоблинова собака, драколист, кровосос, людоящер, лягумот, медуза, призрачная нага, свирепый тигр, стая пиявок, ходок, чуул

БОЛОТА (ХОЛОДНЫЕ)

блуждающий огонёк, озёрный линнорм, свирепый тигр, серая жижа

ГОРОД

аасимар, крыса-оборотень, свирепая крыса, тифлинг, тэнгу

ГОРЫ (ТЁПЛЫЕ)

красный дракон, огненный великан, птица Рух

ГОРЫ (УМЕРЕННЫЕ)

багбер, гигантский орёл, облачный великан, орёл, орк, серебряный дракон, тэнгу

ГОРЫ (ХОЛОДНЫЕ)

белый дракон, йети, ледяной линнорм, морозный великан, тролль

ЛЕС (ТЁПЛЫЙ)

анкилозавр, брахиозавр, варан, гигантская многоножка, гигантская плащеносная ящерица, гираллон, горилла, дейноних, древень, жаба, жёлтомускусный вьюнок, кабан, коатль, леопард, летучая мышь, обезьяна, свирепый кабан, свирепый примат, свирепый тигр, стая многоножек, тигр, тираннозавр, удав

ЛЕС (УМЕРЕННЫЙ)

варг, волк, гигантская оса, гигантский богомол, гигантский жук-олень, гигантский скорпион, гоблин, гоблинова собака, древень, дриада, единорог, жаба, жёлтомускусный вьюнок, зелёный дракон, кабан, кентавр, кобольд, летучая мышь, лиана-убийца, медвесыч, нимфа, пикси, полунебожитель-единорог, псевдодракон, рой ос, сатир, свирепый волк, свирепый кабан, свирепый тигр, сова, тигр, ходок, эттеркап, ястреб

ЛЕС (ХОЛОДНЫЙ)

волк, древень, зимний волк, мастодонт, медведь гризли, россомаха, свирепая россомаха, свирепый волк, свирепый медведь, свирепый тигр, тигр

ЛЮБАЯ МЕСТНОСТЬ

адская гончая, баргест, вампир, варгвил, василиск, волк-оборотень, высшая тень, высший баргест, гаргуля, гигантский муравей, гигантский паук, глиняный голем, гомункул, деревянный голем, доппельгангер, дух, ездовая собака, железная кобра, железный голем, живой предмет, жук-светляк, зилла, зомби, йет-гончая, кайтон, каменный голем, крысиная стая, лич, мимик, минотавр, морг, мумия, мясной голем, нессийская боевая гончая, пожиратель, привидение, призрак, ракшаса, скелет, скелет-воитель, собака, стая пауков, тараск, тень, умертвие, упырь

ЛЮБАЯ МЕСТНОСТЬ (ТЁПЛАЯ)

колония муравьёв-солдат, свирепая летучая мышь, стая летучих мышей, циклоп, штормовой великан, ядовитая змея, ящерица

ЛЮБАЯ МЕСТНОСТЬ (УМЕРЕННАЯ)

крыса, свирепая летучая мышь, стая летучих мышей, циклоп, ядовитая змея, ящерица

ЛЮБАЯ МЕСТНОСТЬ (ХОЛОДНАЯ)

ледяной голем

ОЗЁРА/РЕКИ

аболет, крокодил, свирепый крокодил, удав, электрический угорь

ОКЕАН (ТЁПЛЫЙ)

аболет, акула, гигантская мурена, гигантский кальмар, гигантский краб, гигантский осьминог, дельфин, кальмар, кракен, морская карга, морской змей, сахваджин, свирепая акула, свирепый крокодил, стая крабов, эласмозавр

ОКЕАН (УМЕРЕННЫЙ)

аболет, акула, вылюдок, гигантский кальмар, гигантский краб, гигантский осьминог, дельфин, драконова черепаха, кальмар, кракен, мерфолк, морская карга, морской змей, осьминог, саваджин, свирепая акула, стая крабов

ОКЕАН (ХОЛОДНЫЙ)

аболет, акула, вылюдок, гигантский кальмар, гигантский краб, гигантский осьминог, дельфин, кальмар, косатка, кракен, морская карга, морской змей, осьминог, свирепая акула, стая крабов, шоггот

ПЛАНАРНАЯ (АБАДДОН — НЕЙТРАЛЬНЫЙ ЗЛОЙ)

кошмар, мара, ночная карга

ПЛАНАРНАЯ (БЕЗДНА — ХАОТИЧНЫЙ ЗЛОЙ)

бабау, балор, бебилит, вак, глабрезу, дретч, квазит, ловчий, марилит, набасу, нальфешни, суккуб, теневой демон, хезроу

ПЛАНАРНАЯ (НЕБЕСА — ПРИНЦИПАЛЬНЫЙ ДОБРЫЙ)

архон-глашатай, архон-гончая, архон-светоч, астральный дэва, планетар, соляр

ПЛАНАРНАЯ (ПЛАН ВОЗДУХА)

воздушный мефит, джинн, ледяной мефит, невидимый охотник, пылевой мефит, элементаль воздуха

ПЛАНАРНАЯ (ПЛАН ВОДЫ)

водяной мефит, иловый мефит, марид, элементаль воды

ПЛАНАРНАЯ (ПЛАН ЗЕМЛИ)

земляной мефит, зорн, солевой мефит, шайтан, элементаль земли

ПЛАНАРНАЯ (ПЛАН ОГНЯ)

ифрит, магмовый мефит, огненный мефит, паровой мефит, саламандра, элементаль огня

ПЛАНАРНАЯ (ПРЕИСПОДНЯЯ — ПРИНЦИПАЛЬНЫЙ ЗЛОЙ)

бес, бородатый дьявол, исчадие ада, костяной дьявол, ледяной дьявол, лемур, рогатый дьявол, шипастый дьявол, эриния

ПЛАНАРНАЯ (ЭЛИЗИУМ — ХАОТИЧНЫЙ ДОБРЫЙ)

астральный дэва, бралани, газель, лилленд, планетар, соляр

ПОБЕРЕЖЬЕ

бронзовый дракон, гигантский краб, птеранодон, стая крабов

ПОДЗЕМЕЛЬЯ (ПЕЩЕРЫ)

базидиронд, бурое желе, верёвочник, вылюдок, высокорожденный дроу, гигантская многоножка, гигантский скорпион, гигантский слизень, гоблинова собака, горгона, двергар, дерро, драколикс, драук, дроу, душитель, желатиновый куб, жёлтомускусный व्यюнок, кобольд, козявка, медуза, многоротый бормотун, морлок, неотелид, орк, отьюг, пещерный удильщик, плащевик, пожиратель интеллекта, полубестия-минотавр, пурпурный червь,

растепигмей, ржавильщик, свирфнеблин, серая жижа, стая многоножек, сумрачник, троглодит, тёмная нага, тёмный охотник, тёмный проныра, фиолетовый сморчок, чёрный пудинг, шоггот

ПУСТЫНЯ (ТЁПЛАЯ)

бехир, гигантский скорпион, гнолл, джанн, латунный дракон, летучая мышь, синий дракон, сфинкс, феникс

ПУСТЫНЯ (УМЕРЕННАЯ)

гигантский скорпион, ламия, летучая мышь

ПУСТЫНЯ (ХОЛОДНАЯ)

ремораз

РАВНИНЫ (ТЁПЛЫЕ)

анкег, анкилозавр, брахиозавр, варан, гепард, гигантская плащеносная ящерица, гигантский скорпион, гиена, гнолл, золотой дракон, кошка, лев, носорог, пегас, свирепая гиена, свирепый лев, свирепый тигр, слон, стегозавр, тираннозавр, трицератопс

РАВНИНЫ (УМЕРЕННЫЕ)

анкег, бизон, варг, гигантский скорпион, гoblin, горгона, кентавр, кошка, куроликс, лошадь, нага-хранитель, пегас, пони, свирепый тигр, тур

РАВНИНЫ (ХОЛОДНЫЕ)

бизон, зимний волк, мастодонт, свирепый тигр, шерстистый носорог

ХОЛМЫ (ТЁПЛЫЕ)

бехир, виверна, гигантская плащеносная ящерица, мантикора, медный дракон, свирепый лев, сфинкс, фазовый паук, феникс

ХОЛМЫ (УМЕРЕННЫЕ)

булей, виверна, горгона, грифон, ласка, огр, орк, химера, хобгоблин, холмовой великан

ХОЛМЫ (ХОЛОДНЫЕ)

ледяной линнорм, огр, огр-маг, скальный линнорм, эттин

ПРИЛОЖЕНИЕ 11: СПИСОК РАЗНОВИДНОСТЕЙ ЧУДОВИЩ

Не для всех описанные в книге чудовищ приведён блок параметров. Многие из этих чудовищ — вариации на тему основного чудовища, например, лацедоны — подводные упыри, малики — могущественные ифриты, сюда же относятся более опасные акулы, вроде большой белой, и альтернативные версии существ — например, быстрые и чумные зомби. Для разновидностей используется блок параметров обычного чудовища, но с определёнными изменениями, указанными в описании. Ниже перечислены все разновидности чудовищ, для которых описаны изменения параметров (существа, которые упоминаются лишь вскользь, например взрослая форма демона набасу или вероятно существующие разновидности кайтонов и рактасов, в списке отсутствуют).

Разновидность чудовища	Страница
адамантиновая кобра	138
алый паук	215
анаконда	143
балор-владыка	78
белый медведь	185
большая белая акула	14
большая лесная многоножка	193
большой рифовый краб	160
буреломный скорпион	246
быстрый зомби	145
вампи́рское отродье	36
велоцираптор	91
вурдалак	264
высший гираллон	59
герцог Преисподней	129
гибельный богомол	32
гигантская чёрная вдова	215
гигантский крабовый паук	215
гигантский муравей-матка	199
гигантский муравей-рабочий	199
гигантский муравей-трутень	199
гигантский тарантул	215
голем-страж	63
джанн-шейх	52
джинн-визирь	53
древний зорн	146
жёлтомускусный зомби	139
жук-бомбардир	141
жук-бурильщик	141
жук-вспышка	141
жук-голиаф	141
жуткий дух	123
зеленохвостый скорпион	246
ид-жижа	242
императорский скорпион	246
исполинская многоножка	193
ифрит-малик	54
канализационная многоножка	193
капоацint	50
кобра из сумеречного дерева	138
кокосовый краб	160
королевская кобра	143
королевский краб	160
краб-акулоед	160
краб-кораблекрушитель	160
криогидра	57
курганное умертвие	263
лацедон	264
мантикора-ламия	183
мантикора-сви́репый лев	183
мантикора-сфинкс	183
мантикора-химера	183

Разновидность чудовища	Страница
марид-шехзаде	55
мега́раптор	91
мифральная кобра	138
молотоголовая акула	14
морозное умертвие	263
обыкновенная многоножка	193
огненный скелет	244
огромное умертвие	263
окровавленный скелет	244
орангутан	229
паук-голиаф	215
паук-людоед	215
пещерный скорпион	246
пирогидра	57
плезиозавр	93
подводный червь	232
призрачный скорпион	246
ржавчатая плесень (опасность)	234
сахваджин-маленти	240
сахваджин-мутант	240
скальный краб	160
скраг	260
тёмно-алый червь	232
тигровая акула	14
тяжёлая лошадь (тяжёловоз)	179
хлыстохвостая многоножка	193
хрустальная жижа	242
чёрный медведь	185
чёрный скорпион	246
чумной зомби	145
шайтан-паша	56
шерстистый мамонт	248
шимпанзе	229
шипящая многоножка	193

ПРИЛОЖЕНИЕ 12: СПИСОК СПОСОБНОСТЕЙ

Описанные в «Бестиарии» чудовища обладают огромным разнообразием защитных способностей, особых атак и свойств, и лишь уникальные или редкие способности отдельно выделены в описании существа. Прочие способности описаны в общих правилах для чудовищ и общих описаниях типов существ «Бестиария», а также в классовых особенностях в «Основной книге правил». Используйте приведённый список, чтобы узнать, где расположено подробное описание способностей чудовищ, кратко упомянутых в блоке параметров.

Обратите внимание: жирным выделены классовые особенности, поэтому страницу с указанным номером вы найдёте в «Основной книге правил». Все остальные номера указывают на страницу «Бестиария».

Способность	Страница
амфибия	298
атака исподтишка	76
аура угрозы	312
бестелесность	298
божественная сила (проведение позитивной или негативной энергии)	59
болезнь	299
быстрое исцеление	299
взгляд	299
взмах хвостом	96
вибросочувствительность	299
вихрь	299
владыка нежити	46
выслеживание	81
выступление барда	34
вытягивание жизни	300
глаза некроманта	46
губительное дыхание	300
драконье чутьё	97
естественные атаки	300
заклятый враг	80
затапывание	301
захват	301
защитная аура	312
истинная речь	312
камнелов	302
каменёт	302
кровопускание	67
кровотечение	302
могильное прикосновение	46, 88
наскок	302
невероятное уклонение	79
невосприимчивость	302
нюх	302
особенности жиж	309
особенности конструкций	302
особенности нежити	302
особенности растений	303
особенности стаи	314
особенности элементарей	315
отринуть смерть	63
отталкивание	303
паралич	303
паутина	303
поджигание	303
поиск ловушек	77
полёт	303
полосование	303
понимание животных	52
потеря характеристики	307
призыв	304
прикосновение добра	62
прикосновение хаоса	68

Способность	Страница
притягивание	304
проглатывание	304
проклятие	304
псевдозаклинания	304
пугающее присутствие	305
раздирание	305
регенерация	305
сбивание с ног	305
световая слепота	305
светочувствительность	305
свирепость	305
сдавливание	305
слепое чутьё	305
слепозрение	305
смена формы	306
смерд	306
снижение урона	306
сокрушение	96
сокрушительная атака с разбега	307
сопротивление проводимой энергии	307
сумеречное зрение	307
твёрдость	190
телепатия	307
темновидение	313
тошнотворность	307
ужас	307
уклонение	77
урон характеристике	307
устойчивость	307
устойчивость к магии	307
уязвимость	307
храбрость	41
яд	307

ПРИЛОЖЕНИЕ 13: РОЛИ ЧУДОВИЩ

Приведённые категории распределяют всех описанных в «Бестиарии» чудовищ согласно ролям, описанным на стр. 297. Роли определяют, какие классы персонажей считаются для чудовища ключевыми.

Чудовища-воители хорошо сражаются в ближнем и дистанционном бою. Чудовища-заклинатели обладают врождённой способностью творить заклинания. Чудовища-специалисты устраивают засады, нападают исподтишка или используют способности вроде бардовских. У особых чудовищ нет ключевых классов — они полагаются на свои уникальные способности и тактику.

Существа в категории «Любая роль» не используют особых правил при получении уровня в классе: у них нет КЗ народа, поэтому они получают уровни в соответствии с тем, как описано в «Основной книге правил». Все описанные в ней народы персонажей игроков также относятся к этой категории.

У существ в категории «Без роли» нет ключевых классов — они обычно либо неразумны, либо значение их Интеллекта равно 2 и ниже. В отличие от особых существ (у которых тоже нет ключевых классов), эти чудовища не могут получать уровни в классах, для их усиления нужно пользоваться другими способами. Если существо из этой категории увеличивает значение Интеллекта до 3 и выше, оно переходит в категорию «Воитель». Обратите внимание, что в этом приложении не указаны шаблоны существ — за исключением скелетов и зомби (которые лишаются Интеллекта и поэтому не имеют ключевых классов), ключевые классы изменённого шаблоном существа такие же, как у базового существа.

БЕЗ РОЛИ

акула, анкег, анкилозавр, базидиронд, бизон, брахиозавр, булей, бурое желе, варан, василиск, волк, ворон, гадюка, гепард, гигантская лягушка, гигантская многоножка, гигантская мурена, гигантская мухоловка, гигантская оса, гигантская пиявка, гигантская плащеносная ящерица, гигантский богомол, гигантский жук-олень, гигантский кальмар, гигантский краб, гигантский муравей, гигантский орёл, гигантский осьминог, гигантский паук, гигантский скорпион, гигантский слизень, гидра, гиена, гираллон, глиняный голем, гоблинова собака, горгона, горилла, грифон, дейноних, дельфин, деревянный голем, ездовая собака, жаба, желатиновый куб, железная кобра, железный голем, жёлтомускусный выюнок, живой предмет, жук-светляк, кабан, кальмар, каменный голем, колония муравьёв-солдат, косатка, кошка, кровосос, крокодил, крыса, крысиная стая, куроликс, ласка, лев, ледяной голем, лемур, леопард, летучая мышь, лиана-убийца, лошадь, лягумот, мастодонт, медведь гризли, медвесыч, морской змей, мясной голем, носорог, обезьяна, орёл, осьминог, пещерный удильщик, пони, птеранодон, птица Рух, пурпурный червь, ржавильщик, рой ос, росомаха, свирепая акула, свирепая гиена, свирепая крыса, свирепая летучая мышь, свирепая росомаха, свирепый волк, свирепый кабан, свирепый крокодил, свирепый лев, свирепый медведь, свирепый примат, свирепый тигр, серая жижга, слон, собака, сова, стая крабов, стая летучих мышей, стая многоножек, стая пауков, стая пиявок, стегозавр, сумрачник, тигр, тираннозавр, трицератопс, тур, удав, фиолетовый сморчок, чёрный пудинг, шерстистый носорог, эласмозавр, электрический угорь, электрический ящер, ядовитая змея, ядовитая лягушка, ястреб, ящерица

ВОИТЕЛЬ

аболет, адская гончая, архон-глашатай, архон-гончая, астральный дэва, бабау, багбер, балор, баргест, бебилит, белый дракон, бефир, боггард, болотная карга, бородастый дьявол, бралани, бронзовый дракон, варг, варгвил, виверна, водяной мефит, воздушный мефит, врак, вылюдок, высший баргест, гаргулья, гарпия, газель, глабрезу, гнолл, дерро, джанн, джинн, доппельгангер, драконова черепаха, драук, древень, дретч, душитель, единорог, зелёный дракон, земляной мефит, зилла, зимний волк, золотой дракон, зорн, иловый мефит, исчадие ада, ифрит,

йет-гончая, йети, кайтон, каменный великан, кентавр, козявка, костяной дьявол, кошмар, кракен, красный дракон, ламия, латунный дракон, ледяной дьявол, ледяной линнорм, ледяной мефит, лилленд, ловчий, людоящер, магмовый мефит, мантикора, мара, марид, марилит, медный дракон, медуза, мимик, минотавр, многогоротый бормотун, морг, морлок, морозный великан, морская карга, мумия, набасу, нальфешни, невидимый охотник, неотелид, нессийская боевая гончая, ночная карга, облачный великан, огненный великан, огненный мефит, огр, огр-маг, озёрный линнорм, отьог, паровой мефит, пегас, планетар, пожиратель, псевдодракон, пылевой мефит, ракшаса, растепигмей, ремораз, рогатый дьявол, саламандра, сатир, сахваджин, серебряный дракон, синий дракон, скальный линнорм, солевой мефит, соляр, суккуб, сфинкс, тараск, троглодит, тролль, тёмный охотник, тёмный проныра, умертвие, упырь, фазовый паук, феникс, хезроу, химера, ходок, холмовый великан, циклоп, чёрный дракон, чуул, шайтан, шипастый дьявол, шоггот, штормовой великан, элементаль воды, элементаль воздуха, элементаль земли, элементаль огня, эриния, эттеркап, эттин

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

архон-глашатай, белый дракон, бронзовый дракон, газель, драук, зелёный дракон, золотой дракон, коатль, красный дракон, латунный дракон, медный дракон, нага-хранитель, нимфа, планетар, призрачная нага, ракшаса, серебряный дракон, синий дракон, соляр, тёмная нага, чёрный дракон

ЛЮБАЯ РОЛЬ

аасимар, высокорожденный дроу, гоблин, двергар, дроу, кобольд, мерфолк, орк, свирфнеблин, тифлинг, тэнгу, хобгоблин

ОСОБЫЕ

архон-светоч, блуждающий огонёк, верёвочник, дриада, плащевик

СПЕЦИАЛИСТ

бабау, бес, высшая тень, гомункул, дерро, доппельгангер, дух, душитель, квазит, лилленд, морлок, набасу, невидимый охотник, пикси, пожиратель интеллекта, призрак, теневой демон, тень, тёмный охотник, тёмный проныра, эттеркап

ПРИЛОЖЕНИЕ 14: ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНЫХ СЦЕН

Периодически во время игры возникает необходимость немного взбодрить игроков (например, во время длительного пешего перехода или когда герои решили разбить лагерь в опасном подземелье). Для этого вы можете использовать приведённые таблицы, создав случайную сцену. В таблицах не указаны все существующие чудовища и перечислены не все места, где игроки могут оказаться в ходе игры, но вы можете использовать их как пример для собственных таблиц случайных сцен. Обратите внимание, что для каждой таблицы указан КО, показывающий среднюю сложность сцен, которые можно создать с её помощью. Так, таблица КО 4 пригодится вам, если группа игроков состоит из персонажей 4 уровня.

Подземелье (низкоуровневое)

КО 2

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-6	1d6 свирепых крыс	1	164
7-12	1d6 жуков-светляков	1	141
13-20	1d6 скелетов человека	1	243
21-24	1d4 гигантских многоножки	1	193
25-26	1 стая пауков	1	215
27-32	1d6 зомби-человека	2	144
33-34	1 душитель	2	124
35-36	1 скелет-воитель	2	245
37-44	2d6 гоблинов	3	61
45-48	1d4 упыря	3	264
49-54	1d4 гигантских паука	3	215
55-56	1 куролиск	3	165
57-60	1 желатиновый куб	3	137
61-64	1 ржавильщик	3	236
65-68	1 тень	3	256
69-70	1 мертвые	3	263
71-76	2d4 кровососа	4	162
77-82	1d6 сумрачников	4	251
83-86	1d6 троглодитов	4	259
87-90	1d4 багбера	4	25
91-92	1d4 варгила	4	38
93-94	1 серая жиж	4	242
95-96	1 мимик	4	191
97-100	1 огр	4	208

Подземелье (среднеуровневое)

КО 5

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-4	1 желатиновый куб	3	137
5-8	1 ржавильщик	3	236
9-16	2d4 кровососа	4	162
17-22	1 серая жиж	4	242
23-26	1 мимик	4	191
27-32	1 минотавр	4	192
33-36	1 василиск	5	39
37-40	1 плащевик	5	220
41-44	1 многоротый бормотун	5	194
45-48	1 бурое желе	5	34
49-52	1 дух	5	123
53-54	1 бородатый дьявол	5	127
55-58	1d4 тени	5	256
59-62	1d4 умертвия	5	263
63-68	1d8 скелетов-воителей	6	245
69-74	2d4 упыря и 1 вурдалак	6	264
75-78	1 эттин	6	287
79-84	1d4 огра	6	208
85-88	1d4 тролля	7	260
89-90	1 бабау	7	76
91-94	1 чёрный пудинг	7	275
95-96	1 медуза	7	187
97-98	1 теневой демон	7	87
99-100	1d4 зиллы	8	142

Подземелье (высокоуровневое)

КО 10

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-4	1 чёрный пудинг	7	275
5-8	1 тёмная нага	8	202
9-14	1 морг	8	195
15-18	1 набасу	8	84
19-22	1d6 плащевиков	8	220
23-28	1d6 духов	8	123
29-36	1d4 эттина	8	287
37-40	1 костяной дьявол	9	130
41-44	1 ночная карга	9	154
45-48	1 призрачная нага	9	201
49-54	1 вампир	9	35
55-58	1 врач	9	79
59-66	1d6 минотавров	9	192
67-72	2d4 тролля	9	260
73-76	1d4 высших тени	10	256
77-78	1 бебилит	10	28
79-82	1 шипастый дьявол	11	134
83-86	1 пожиратель	11	221
87-88	1 хезроу	11	88
89-92	1d4 ракшаса	12	233
93-94	1 лич	12	176
95-96	1 глабрезу	13	80
97-98	1 ледяной дьявол	13	131
99-100	1 нальфешни	14	85

Болото

КО 7

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-6	1 удав	2	143
7-10	1 гидра	4	57
11-14	1 стая пиявок	4	219
15-18	1 серая жиж	4	242
19-22	1 болотная карга	5	152
23-26	1 бурое желе	5	34
27-32	2d6 кровососов	5	162
33-38	1d6 крокодилов	5	163
39-46	2d6 гигантских лягушек	6	182
47-52	2d6 гоблиновых собак	6	62
53-56	1d4 гарпии	6	51
57-64	2d6 людоящеров	6	180
65-72	2d6 боггардов	7	31
73-74	1 чуул	7	276
75-76	1 драколиск	7	224
77-80	2d6 гигантских пиявок	7	219
81-82	1 чёрный дракон (молодой)	7	116
83-84	1 гигантский слизень	8	247
85-88	1d6 ходоков	9	273
89-90	1 призрачная нага	9	201
91-94	1d6 блуждающих огоньков	9	30
95-96	1 свирепый крокодил	9	163
97-98	1 гигантская мухоловка	10	200
99-100	1 лягумот	13	181

Лес (в умеренном климате)

КО 5

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-6	1 стая летучих мышей	2	168
7-8	1 жёлтомускусный выюнок	2	139
9-12	1d4 гигантских паука	3	215
13-16	1 лиана-убийца	3	169
17-20	1 гигантский богомол	3	32
21-22	1 единорог	3	136
23-26	1d4 свирепых летучих мыши	4	168
27-32	1d4 кабана	4	149
33-34	1 свирепый кабан	4	149
35-38	1 гигантский жук-олень	4	141
39-42	1 медведь	4	186
43-46	1 тигр	4	257
47-52	1d6 волков-оборотней	5	171
53-56	1d4 свирепых волка	5	48
57-60	1 эттеркап и 1d6 гигантских пауков	5	286, 215
61-70	2d6 гоблинов и 1d4 гоблиновых собаки	5	61, 62
71-74	1 баргест и 2d6 гоблинов	6	27, 61
75-78	1d6 кентавров	6	155
79-86	2d6 волков	6	48
87-88	1 нимфа	7	206
89-92	1 свирепый тигр	8	257
93-94	1 зелёный дракон (молодой)	8	110
95-98	1d4 ходока	8	273
99-100	1 древень	8	119

Пещеры

КО 9

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-10	2d6 дверггаров	4	73
11-16	1d6 пещерных удильщиков	5	217
17-22	1 базидиронд	5	26
23-32	2d6 дроу и 1 высокорожденный дроу	5	121, 122
33-40	2d6 гигантских пауков	6	215
41-46	1d6 фиолетовых сморчков	6	270
47-52	1d8 дерро	7	89
53-60	2d6 морлоков	7	196
61-64	1 чёрный пудинг	7	275
65-68	1 гигантский слизень	8	247
69-72	1d6 плащевиков	8	220
73-82	2d6 тёмных проныр, 1 тёмный охотник	8	254, 255
83-86	1d6 драуков	10	118
87-90	1d6 пожирателей интеллекта	11	222
91-92	1 пурпурный червь	12	232
93-96	1d4 верёвочника	14	46
97-98	1 неотелид	15	205
99-100	1 шоггот	19	277

Океан

КО 8

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-4	1 осьминог	1	213
5-14	2d6 дельфинов	4	74
15-19	2d6 мерфолов	4	188
20-23	1 морская карга	4	153
24-31	1d6 кальмаров	4	151
32-36	1d6 водяных мефитов	6	189
37-38	1 аболет	7	8
39-42	1 гигантский осьминог	8	213
43-50	2d6 сахваджинов	8	240
51-60	2d6 акул	8	14
61-66	2d6 вылютков	8	49
67-71	1d6 гигантских мурен	8	262
72-77	1d6 крупных элементарей воды	8	278
78-79	1 свирепая акула	9	14
80-81	1 драконова черепашка	9	95
82-83	1 гигантский кальмар	9	151
84-85	1d4 эласмозавра	9	93
86-91	2d4 косатки	9	74
92-93	1 бронзовый дракон (молодой)	9	98
94-95	1 марид	9	55
96-97	1 древний элементаль воды	11	279
98	1 морской змей	12	197
99	1 кракен	18	161
100	1 шоггот	19	277

Пустыня

КО 6

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-8	1 гигантский паук	1	215
9-12	1 скелет-воитель	2	245
13-18	1d8 скелетов	2	243
19-22	1 стая летучих мышей	2	168
23-30	1 гигантский скорпион	3	246
31-34	1d3 свирепых летучих мыши	4	168
35-42	1d6 ядовитых змей	4	143
43-46	1 василиск	5	39
47-52	1 мумия	5	198
53-56	1d4 джанна	6	52
57-60	1 ламия	6	166
61-68	2d6 гигантских муравьёв	6	199
69-72	1 латунный дракон (молодой)	7	102
73-80	2d6 гноллов и 1d4 гиены	7	60, 58
81-84	1 ремораз (только в холодных пустынях)	7	235
85-88	1 бехир	8	29
89-92	1 сфинкс	8	252
93-96	1 синий дракон (молодой)	9	114
97-98	1 латунный дракон (взрослый)	11	102
99-100	1 синий дракон (взрослый)	13	114

Разрушенный город

КО 6

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-4	1 стая пауков	1	215
5-8	1 крысиная стая	1	164
9-16	2d6 скелетов человека	3	243
17-24	1d6 кровососов	3	162
25-28	1 лиана-убийца	3	169
29-36	1d6 упырей	4	264
37-38	1 баргест	4	27
39-44	1d6 скелетов-воителей	5	245
45-48	1d4 йет-гончие	5	147
49-54	1d6 огров	6	208
55-58	1d6 теней	6	256
59-62	1d6 умертвий	6	263
63-64	1 ламия	6	166
65-70	1d6 гарпий	7	51
71-72	1 медуза	7	187
73-74	1 набасу	8	84
75-76	1 тёмная нага	8	202
77-84	1d8 гаргулий	8	50
85-88	1d6 циклопов	8	274
89-92	1d6 духов	8	123
93-94	1 бехир	8	29
95-96	1 сфинкс	8	252
97-98	1 призрачная нага	9	201
99-100	1d4 призрака	9	228

Джунгли (лес в тёплом климате)

КО 5

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-4	1 стая летучих мышей	2	168
5-8	1 жёлтомускусный व्यюнок	2	139
9-14	1 удав	2	143
15-18	1d6 гигантских многоножек	2	193
19-26	1 леопард	2	159
27-30	1d4 гигантских паука	3	215
31-34	1d6 ядовитых змей	4	143
35-40	1d4 кабана	4	149
41-44	1 свирепый кабан	4	149
45-50	1 тигр	4	257
51-54	1 гигантская плащеносная ящерица	5	289
55-60	1d6 варанов	5	289
61-62	1 колония муравьёв-солдат	5	199
63-64	1 анкилозавр	6	90
65-70	1d6 свирепых приматов	6	229
71-78	2d4 гориллы	6	229
79-82	2d4 дейнониха	7	91
83-84	1 нимфа	7	206
85-86	1d4 гираллона	8	59
87-90	1 свирепый тигр	8	257
91-94	1d4 ходока	8	273
95-96	1 древень	8	119
97-98	1 тираннозавр	9	93
99-100	1 брахиозавр	10	90

Горы или холмы

КО 8

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-6	1d6 орлов	2	210
7-14	2d6 орков	3	211
15-22	2d6 тэнгу	4	261
23-30	2d6 хобгоблинов	4	272
31-36	1d4 гигантских орла	5	210
37-42	1d6 огров	6	208
43-44	1 белый дракон (молодой)	6	108
45-48	1 булей	7	33
49-52	1 химера	7	271
53-58	1d6 грифонов	7	72
59-64	2d4 багбера	7	25
65-66	1d6 циклопов	8	274
67-68	1 горгона	8	71
69-72	1d4 виверны	8	47
73-78	1d6 троллей	8	260
79-80	1 огр-маг	8	209
81-82	1 птица Рух	9	231
83-86	1d6 холмовых великанов	10	44
87-88	1 серебряный дракон (молодой)	10	106
89-90	1 красный дракон (молодой)	10	112
91-92	1d4 морозных великана	11	41
93-96	1d6 каменных великанов	11	40
97-98	1 облачный великан	11	42
99-100	1d4 огненных великана	12	43

Саванна (равнины в тёплом климате)

КО 7

d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-6	1 гепард	2	159
7-10	1 куроликс	3	165
11-16	1 гигантский скорпион	3	246
17-20	1 свирепый лев	5	167
21-26	1 гигантская плащеносная ящерица	5	289
27-30	1d6 анкегов	6	20
31-34	1d6 птеранодонов	6	91
35-40	1d8 варанов	6	289
41-44	1d6 свирепых гиен	6	58
45-52	2d6 гиен	6	58
53-60	2d6 гноллов	6	60
61-66	1d6 львов	6	167
67-70	2d6 гигантских муравьёв	7	199
71-74	2d4 пегаса	7	216
75-78	2d6 кентавров	8	155
79-80	1 свирепый тигр	8	257
81-82	1d6 анкилозавров	9	90
83-84	1d6 стегозавров	10	92
85-88	2d4 носорога	10	207
89-90	1 золотой дракон (молодой)	11	100
91-94	2d4 слона	11	248
95-96	1d6 тираннозавров	12	93
97-98	1d8 трицератопсов	12	92
99-100	1d6 брахиозавров	13	90

Город (опасный)		КО 6	
d%	Существа	Средний КО	Стр.
1-12	1d6 собак	1	249
13-20	1 крысиная стая	2	164
21-30	1d6 ездовых собак	2	249
31-32	1 волк-оборотень	2	171
33-40	3d6 свирепых крыс	4	164
41-48	2d6 тэнгу	4	261
49-56	2d6 тифлингов	4	258
57-62	1d6 упырей	4	264
63-68	1d6 доппельгангеров	5	94
69-78	2d6 крыс-оборотней	7	172
79-82	1 суккуб	7	86
83-86	1d6 джаннов	7	52
87-90	1d8 гаргулий	8	50
91-92	1 морт	8	195
93-94	1 пожиратель интеллекта (в украденном теле)	8	222
95-96	1 вампир	9	35
97-98	1 ночная карга	9	154
99-100	1 ракшаса	10	233

ПРИЛОЖЕНИЕ 15: АНГЛО-РУССКИЙ ГЛОССАРИЙ

aasimar	засимар	7
aboleth	аболет	8
adamantine cobra	адамантиновая кобра	138
air elemental	элементаль воздуха	280
air mephit	воздушный мефит	189
anaconda	анаконда (змея)	143
androsphinx	андросфинкс	252
angel, astral deva	астральный дэва (ангел)	16
angel, planetar	планетар (ангел)	17
angel, solar	солар (ангел)	18
animated object	живой предмет	140
ankheg	анкег	20
ankylosaurus	анкилозавр (динозавр)	90
ant, giant	гигантский муравей	199
ape, chimpanzee	шимпанзе (примат)	229
ape, dire	свирепый примат	229
ape, gigantopithecus	гигантопитек (примат)	229
ape, gorilla	горилла (примат)	229
ape, orangutan	орангутан (примат)	229
aquatic worm	подводный червь	232
archon, hound	архон-гончая	23
archon, lantern	архон-светоч	24
archon, trumpet	архон-глашатай	22
army ant swarm	колония муравьев-солдат	199
assassin vine	лиана-убийца	169
astral deva	астральный дэва (ангел)	16
aurochs	тур (стадное животное)	250
azata, bralani	бралани (азата)	11
azata, ghaele	гаэль (азата)	12
azata, lilend	лилленд (азата)	13
babau	бабау (демон)	76
balor	балор (демон)	77
balor lord	балор-владыка (демон)	78
barbazu	барбазу (дьявол)	127
barbed devil	шипастый дьявол	134
barghest	баргест	27
barghest, greater	высший баргест	27
basidirond	базидиронд	26
basilisk	василиск	39
bat	летучая мышь (фамильяр)	267

bat swarm	стая летучих мышей	168
bat, dire	свирепая летучая мышь	168
bear, black	чёрный медведь	185
bear, cave	пещерный медведь	185
bear, dire	свирепый медведь	185
bear, grizzly	гризли (медведь)	185
bear, polar	белый медведь	185
bearded devil	бородатый дьявол	127
bebilith	бебилит	28
beetle, bombardier	жук-бомбардир	141
beetle, fire	жук-светляк	141
beetle, flash	жук-вспышка	141
beetle, giant stag	гигантский жук-олень	141
beetle, goliath	жук-голиаф	141
beetle, mining	жук-бурильщик	141
behir	бехир	29
bison	бизон (стадное животное)	250
black bear	чёрный медведь	185
black dragon	чёрный дракон	116
black pudding	чёрный пудинг	275
black scorpion	чёрный скорпион	246
black widow, giant	гигантская чёрная вдова	215
bloody skeleton	окровавленный скелет	244
blue dragon	синий дракон	114
boar	кабан	149
boar, daeodon	деодон (кабан)	149
boar, dire	свирепый кабан	149
boggard	боггард	31
bombardier beetle	жук-бомбардир	141
bone devil	костяной дьявол	130
brachiosaurus	брахиозавр (динозавр)	90
bralani	бралани (азата)	11
brass dragon	латунный дракон	102
bronze dragon	бронзовый дракон	98
brute wight	огромное умертвие	263
bugbear	багбер	25
bulette	булей	33
burning skeleton	огненный скелет	244
cairn wight	курганное умертвие	263
cat	кошка (фамильяр)	266
cat, cheetah	гепард (кошка)	159
cat, leopard	леопард (кошка)	159
cauchemar	кошмар (мара)	184
cave bear	пещерный медведь	185
cave fisher	пещерный удильщик	217
cave scorpion	пещерный скорпион	246
centaur	кентавр	155
centipede swarm	стая многоножек	193
centipede, giant	гигантская многоножка	193
centipede, giant whiptail	хлыстохвостая многоножка	193
centipede, great forest	большая лесная многоножка	193
centipede, hissing	шипящая многоножка	193
centipede, house	обыкновенная многоножка	193
centipede, sewer	канализационная многоножка	193
centipede, titan	исполинская многоножка	193
cheetah	гепард (кошка)	159
chimera	химера	271
chimpanzee	шимпанзе (примат)	229
choker	душитель	124
chromatic dragon, black	чёрный дракон	116
chromatic dragon, blue	синий дракон	114
chromatic dragon, green	зелёный дракон	110
chromatic dragon, red	красный дракон	112
chromatic dragon, white	белый дракон	108
chuul	чуул	276
clay golem	глиняный голем	64
cloak	плащевик	220
cloud giant	облачный великан	42
cockatrice	куролиск	165
coconut crab	кокосовый краб	160
cold iron cobra	кобра из холодного железа	138
constrictor snake	удав (змея)	143
copper dragon	медный дракон	104
cornugon	корнугон (дьявол)	133
couatl	коатль	156
crab swarm	стая крабов	160

crab, coconut	кокосовый краб	160	dire shark	свирепая акула	14
crab, giant	гигантский краб	160	dire tiger	свирепый тигр	257
crab, great reef	большой рифовый краб	160	dire wolf	свирепый волк	48
crab, king	королевский краб	160	dire wolferine	свирепая россомаха	237
crab, rock	скальный краб	160	djinni	джинн (гений)	53
crab, shark-eating	краб-акулоед	160	djinni vizier	визирь (джинн)	53
crab, shipwrecker	краб-кораблекрушитель	160	dog	собака	249
crag linnorm	скальный линнорм	175	dog, riding	ездовая собака	249
crimson worm	темно-алый червь	232	dolphin	дельфин	74
crocodile	крокодил	163	dolphin, orca	косатка (дельфин)	74
crocodile, dire	свирепый крокодил	163	doppelganger	допельгангер	94
crocodile, sarcosuchus	саркозух (крокодил)	163	dragon turtle	драконовая черепаха	95
cryohydra	криогидра	57	dread wraith	жуткий дух	123
crystal ooze	хрустальная жижа	242	dretch	дретч (демон)	81
cyclops	циклоп	274	drider	драук	118
daeodon	деодон (кабан)	149	drone (giant ant)	трутень (гигантский муравей)	199
dark creeper	тёмный проныра	255	drow	дроу	121
dark naga	тёмная нага	202	drow noble	высокорожденный дроу	121
dark stalker	тёмный охотник	254	dryad	дриада	120
darkmantle	сумрачник	251	duergar	двергар	73
darkwood cobra	кобра из сумеречного дерева	138	dust mephit	пылевой мефит	190
deadfall scorpion	буреломный скорпион	246	eagle	орёл	210
deadly mantis	гибельный богомол	32	eagle, giant	гигантский орёл	210
deinonychus	дейноних (динозавр)	91	earth elemental	элементаль земли	282
demon lord	демонический владыка	75	earth mephit	земляной мефит	189
demon lord, nascent	зарождающийся демонический владыка	75	eel, electric	электрический угорь	262
demon, babau	бабау (демон)	76	eel, giant moray	гигантская мурена (угорь)	262
demon, balor	балор (демон)	77	efreeti	ифрит (гений)	54
demon, balor lord	балор-владыка (демон)	78	efreeti malik	малик (ифрит)	54
demon, dretch	дретч (демон)	81	elasmosaurus	эласмозавр (динозавр)	93
demon, glabrezu	глабрезу (демон)	80	elder xorn	древний зорн	146
demon, hezrou	хезроу (демон)	88	electric eel	электрический угорь	262
demon, marilith	марили (демон)	83	elemental, air	элементаль воздуха	280
demon, nabasu	набасу (демон)	84	elemental, earth	элементаль земли	282
demon, nalfeshnee	нальфешни (демон)	85	elemental, fire	элементаль огня	284
demon, quasit	квазит (демон)	82	elemental, water	элементаль воды	278
demon, shadow	теневого демон	87	elephant	слон	248
demon, succubus	суккуб (демон)	86	elephant, mastodon	мастодонт (слон)	248
demon, vrook	врак (демон)	79	erinyes	эриния (дьявол)	135
derro	дерро	89	ettercap	эттеркап	286
devil, barbaz	барбазу (дьявол)	127	ettin	эттин	287
devil, barbed	шипастый дьявол	134	fast zombie	быстрый зомби	145
devil, bearded	бородатый дьявол	127	fire beetle	жук-светляк	141
devil, bone	костяной дьявол	130	fire elemental	элементаль огня	284
devil, cornugon	корнугон (дьявол)	133	fire giant	огненный великан	43
devil, erinyes	эриния (дьявол)	135	fire mephit	огненный мефит	190
devil, gelugon	гелугон (дьявол)	131	flash beetle	жук-вспышка	141
devil, hamatula	хаматула (дьявол)	134	flesh golem	мясной голем	69
devil, horned	рогатый дьявол	133	flytrap, giant	гигантская мухоловка	200
devil, ice	ледяной дьявол	131	frog, giant	гигантская лягушка	182
devil, imp	бес (дьявол)	126	frog, poison	ядовитая лягушка	182
devil, infernal duke	герцог Преисподней (дьявол)	129	frog, moth	лягумот	181
devil, lemure	лемур (дьявол)	132	frost giant	морозный великан	41
devil, malebranche	мальбранш (дьявол)	133	frost wight	морозное умертвие	263
devil, osyluth	осилут (дьявол)	130	gargoyle	гаргуля	50
devil, pit fiend	исчадие ада (дьявол)	128	gargoyle, kapoacanth	капоацинт (гаргуля)	50
devourer	пожиратель	221	gelatinous cube	желатиновый куб	137
dinosaur, ankylosaurus	анкилозавр (динозавр)	90	gelugon	гелугон (дьявол)	131
dinosaur, brachiosaurus	брахиозавр (динозавр)	90	genie, djinni	джинн (гений)	53
dinosaur, deinonychus	дейноних (динозавр)	91	genie, efreeti	ифрит (гений)	54
dinosaur, elasmosaurus	эласмозавр (динозавр)	93	genie, janni	джанн (гений)	52
dinosaur, megaraptor	мегарептор (динозавр)	91	genie, marid	марид (гений)	55
dinosaur, pteranodon	птеранодон (динозавр)	91	genie, shaitan	шайтан (гений)	56
dinosaur, stegosaurus	стегозавр (динозавр)	92	ghaele	гаэль (азата)	12
dinosaur, triceratops	трицератопс (динозавр)	92	ghost	вурдалак	264
dinosaur, tyrannosaurus	тираннозавр (динозавр)	93	ghost scorpion	призрачный скорпион	226
dinosaur, velociraptor	велоцираптор (динозавр)	91	ghoul	упырь	264
dire ape	свирепый примат	229	giant ant	гигантский муравей	199
dire bat	свирепая летучая мышь	168	giant ant, drone	трутень (гигантский муравей)	199
dire bear	свирепый медведь	185	giant ant, queen	матка (гигантский муравей)	199
dire boar	свирепый кабан	149	giant ant, worker	рабочий муравей	199
dire crocodile	свирепый крокодил	163	giant black widow	гигантская чёрная вдова	215
dire hyena	свирепая гиена	58	giant centipede	гигантская многоножка	193
dire lion	свирепый лев	167	giant crab	гигантский краб	160
dire rat	свирепая крыса	164	giant crab spider	гигантский крабовый паук	215

giant eagle	гигантский орёл	210	hill giant	холмовой великан	44
giant emperor scorpion	императорский скорпион	246	hissing centipede	шипящая многоножка	193
giant flytrap	гигантская мухоловка	200	hobgoblin	хобгоблин	272
giant frilled lizard	гигантская плащеносная ящерица	289	homunculus	гомункул	70
giant frog	гигантская лягушка	182	horned devil	рогатый дьявол	133
giant leech	гигантская пиявка	219	horse	лошадь	179
giant mantis	гигантский богомол	32	horse, pony	пони (лошадь)	179
giant moray eel	гигантская мурена (угорь)	262	hound archon	архон-гончая	23
giant octopus	гигантский осьминог	213	house centipede	обыкновенная многоножка	193
giant scorpion	гигантский скорпион	246	hyaenodon	гиенондон (гиена)	58
giant slug	гигантский слизень	247	hydra	гидра	57
giant spider	гигантский паук	215	hyena	гиена	58
giant squid	гигантский кальмар	151	hyena, dire	свирепая гиена	58
giant stag beetle	гигантский жук-олень	141	hyena, hyaenodon	гиенондон (гиена)	58
giant tarantula	гигантский тарантул	215	ice devil	ледяной дьявол	131
giant wasp	гигантская оса	212	ice golem	ледяной голем	68
giant whiptail centipede	хлыстохвостая многоножка	193	ice linnorm	ледяной линнорм	173
giant, cloud	облачный великан	42	ice mephit	ледяной мефит	189
giant, fire	огненный великан	43	id ooze	ид-жижа	242
giant, frost	морозный великан	41	imp	бес (дьявол)	126
giant, hill	холмовой великан	44	infernal duke	герцог Преисподней (дьявол)	129
giant, stone	каменный великан	40	intellect devourer	пожиратель интеллекта	222
giant, stone giant elder	каменный великан-старейшина	40	invisible stalker	невидимый охотник	204
giant, storm	штормовой великан	45	iron cobra	железная кобра	138
gibbering moulder	многогорый бормотун	194	iron golem	железный голем	66
gigantopithecus	гигантопитек (примат)	229	janni	джанн (гений)	52
girallon	гираллон	59	janni emir	эмир (джанн)	52
girallon, high	высший гираллон	59	janni sheikh	шейх (джанн)	52
glabrezu	глабрезу (демон)	80	kapoacanth	капоацинт (гаргуля)	50
gnoll	гнолл	60	king cobra	королевская кобра	143
goblin	гоблин	61	king crab	королевский краб	160
goblin dog	гоблинова собака	62	kobold	кобольд	157
gold dragon	золотой дракон	100	kraken	кракен	161
golem, clay	глиняный голем	64	kyton	кайтон	150
golem, flesh	мясной голем	69	lacedon	лацедон	264
golem, ice	ледяной голем	68	lamia	ламия	166
golem, iron	железный голем	66	lantern archon	архон-светоч	24
golem, shield guardian	голем-страж	63	leech swarm	стая пиявок	219
golem, stone	каменный голем	67	leech, giant	гигантская пиявка	219
golem, wood	деревянный голем	65	lemure	лемур (дьявол)	132
goliath beetle	жук-голиаф	141	leopard	леопард (кошка)	159
goliath spider	паук-голиаф	215	lich	лич	176
gorgon	горгона	71	lillend	лилленд (азата)	13
gorilla	горилла (примат)	229	linnorm, crag	скальный линнорм	175
gray ooze	серая жижа	242	linnorm, ice	ледяной линнорм	173
great forest centipede	большая лесная многоножка	193	linnorm, tarn	озёрный линнорм	174
great reef crab	большой рифовый краб	160	lion	лев	167
great white shark	большая белая акула	14	lion, dire	свирепый лев	167
greater barghest	высший баргест	27	lion, spotted	пятнистый лев	167
greater shadow	высшая тень	256	lizard	ящерица (фамильяр)	268
green dragon	зелёный дракон	110	lizard, giant frilled	гигантская плащеносная ящерица	289
green hag	болотная карга	152	lizard, monitor	варан (ящерица)	289
greensting scorpion	зеленохвостый скорпион	246	lizardfolk	людоящер	180
griffon	грифон	72	lycanthrope, wererat	крыса-оборотень (ликантрон)	172
grizzly bear	гризли (медведь)	185	lycanthrope, werewolf	волк-оборотень (ликантрон)	171
guardian naga	нага-хранитель	203	magma mephit	магмовый мефит	189
gynosphinx	гиносфинкс	252	malebranche	мальбранш (дьявол)	133
hag, green	болотная карга	152	malenti	маленти	240
hag, night	ночная карга	154	mammoth, woolly	шерстистый мамонт	248
hag, sea	морская карга	153	manticore	мантикора	183
half-celestial	полунебожитель	225	mantis, deadly	гибельный богомол	32
half-dragon	полудракон	224	mantis, giant	гигантский богомол	32
half-fiend	полубестия	223	marid	марид (гений)	55
hamatula	хаматула (дьявол)	134	marid shahzada	шехзаде (марид)	55
hammerhead shark	молотоголовая акула	14	marilith	марилинт (демон)	83
harpy	гарпия	51	mastodon	мастодонт (слон)	248
hawk	ястреб (фамильяр)	268	medusa	медуза	187
heavy horse	тяжеловоз (тяжёлая лошадь)	179	megalon	мегалон (акула)	14
hell hound	адская гончая	9	megaraptor	мегапатор (динозавр)	91
hell hound, nessian warhound	нессийская боевая гончая	9	mephit, air	воздушный мефит	189
herd animal, aurochs	тур (стадное животное)	250	mephit, dust	пылевой мефит	190
herd animal, bison	бизон (стадное животное)	250	mephit, earth	земляной мефит	189
hezrou	хезроу (демон)	88	mephit, fire	огненный мефит	190
high girallon	высший гираллон	59	mephit, ice	ледяной мефит	189
			mephit, magma	магмовый мефит	189

mephit, ooze	иловый мефит	189	roper	верёвочник	46
mephit, salt	солевой мефит	190	russet mold	ржавчатая плесень	234
mephit, steam	паровой мефит	190	rust monster	ржавильщик	236
mephit, water	водяной мефит	189	sahuagin	сахваджин	240
merfolk	мерфолк	188	salamander	саламандра	238
metallic dragon, brass	латунный дракон	102	salt mephit	солевой мефит	190
metallic dragon, bronze	бронзовый дракон	98	sarcosuchus	саркозух (крокодил)	163
metallic dragon, copper	медный дракон	104	satyr	сатир	239
metallic dragon, gold	золотой дракон	100	scarlet spider	алый паук	215
metallic dragon, silver	серебряный дракон	106	scorpion, black	чёрный скорпион	246
mimic	мимик	191	scorpion, cave	пещерный скорпион	246
mining beetle	жук-бурильщик	141	scorpion, deadfall	буреломный скорпион	246
minotaur	минотавр	192	scorpion, ghost	призрачный скорпион	246
mite	козявка	158	scorpion, giant	гигантский скорпион	246
mithral cobra	мифральная кобра	138	scorpion, giant emperor	императорский скорпион	246
mohrg	морг	195	scorpion, greensting	зеленохвостый скорпион	246
monitor lizard	варан (ящерица)	289	scrag	скраг	260
monkey	обезьяна (фамильяр)	267	sea hag	морская карга	153
morlock	морлок	196	sea serpent	морской змей	197
mummy	мумия	198	sewer centipede	канализационная многоножка	193
nabasu	набасу (демон)	84	shadow	тень	256
naga, dark	тёмная нага	202	shadow demon	теневого демон	87
naga, guardian	нага-хранитель	203	shadow, greater	высшая тень	256
naga, spirit	призрачная нага	201	shaitan	шайтан (гений)	56
nalfeshnee	нальфешни (демон)	85	shaitan pasha	паша (шайтан)	56
nascent demon lord	зарождающийся демонический владыка	75	shambler	ходок	273
neothelid	неотелид	205	shambling mound	ходячая куча	273
nessian warhound	нессийская боевая гончая	9	shark	акула	14
night hag	ночная карга	154	shark-eating crab	краб-акулоед	160
nightmare	мара	184	shark, dire	свирепая акула	14
nightmare, cauchemar	кошмар (мара)	184	shark, great white	большая белая акула	14
nymph	нимфа	206	shark, hammerhead	молотоголовая акула	14
ochre jelly	бурое желе	34	shark, megalodon	мегалодон [акула]	14
octopus	осьминог	213	shark, tiger	тигровая акула	14
octopus, giant	гигантский осьминог	213	shield guardian	голем-страж	63
ogre	огр	208	shipwrecker crab	краб-кораблекрушитель	160
ogre mage	огр-маг (они)	209	shocker lizard	электрический ящер	288
ogre spider	паук-людоед	215	shoggoth	шоггот	277
ooze mephit	иловый мефит	189	silver dragon	серебряный дракон	106
orangutan	орангутан (примат)	229	skeletal champion	скелет-воитель	245
orc	орк	211	skeleton	скелет	243
orca	косатка (дельфин)	74	skeleton, bloody	окровавленный скелет	244
osyluth	осилут (дьявол)	130	skeleton, burning	огненный скелет	244
otyugh	отьюг	214	skum	вылюдок	49
owl	сова (фамильяр)	268	slug, giant	гигантский слизень	247
owlbear	медвесьч	186	smilodon	смилодон (тигр)	257
pegasus	пегас	216	snake, anaconda	анаконда [змея]	143
phase spider	фазовый паук	265	snake, constrictor	удав [змея]	143
phoenix	феникс	269	snake, king cobra	королевская кобра	143
pit fiend	исчадие ада (дьявол)	128	snake, venomous	ядовитая змея	143
pixie	пикси	218	solar	соляр (ангел)	18
plague zombie	чумной зомби	145	spectre	призрак	228
planetar	планетар (ангел)	17	sphinx	сфинкс	252
poison frog	ядовитая лягушка	182	spider swarm	стая пауков	215
polar bear	белый медведь	185	spider, giant	гигантский паук	215
pony	пони (лошадь)	179	spider, giant crab	гигантский крабовый паук	215
pseudodragon	псевдодракон	230	spider, goliath	паук-голиаф	215
pteranodon	птеранодон (динозавр)	91	spider, ogre	паук-людоед	215
purple worm	пурпурный червь	232	spider, scarlet	алый паук	215
pyrohydra	пирогидра	57	spirit naga	призрачная нага	201
quasit	квазит (демон)	82	spotted lion	пятнистый лев	167
queen (giant ant)	матка (гигантский муравей)	199	squid	кальмар	151
rakshasa	ракшаса	233	squid, giant	гигантский кальмар	151
rat	крыса (фамильяр)	267	steam mephit	паровой мефит	190
rat swarm	крысиная стая	164	stegosaurus	стегозавр (динозавр)	92
rat, dire	свирепая крыса	164	stirge	кровосос	162
raven	ворон (фамильяр)	266	stone giant	каменный великан	40
red dragon	красный дракон	112	stone golem	каменный голем	67
remorhaz	ремораз	235	storm giant	штормовой великан	45
retriever	ловчий	178	succubus	суккуб (демон)	86
rhinoceros	носорог	207	svirfneblin	свирфнеблин	241
rhinoceros, woolly	шерстистый носорог	207	tarantula, giant	гигантский тарантул	215
riding dog	ездовая собака	249	tarn linnorm	озёрный линнорм	174
roc	птица рух	231	tarrasque	тараск	253
rock crab	скальный краб	160	tengu	тэнгу	261
			tiefling	тифлинг	258

tiger	тигр	257
tiger shark	тигровая акула	14
tiger, dire	свиный тигр	257
tiger, smilodon	смилодон (тигр)	257
titan centipede	исполинская многоножка	193
toad	жаба (фамильяр)	266
treant	древень	119
triceratops	трицератопс (динозавр)	92
troglydite	троглодит	259
troll	тролль	260
trumpet archon	архон-глашатай	22
tyrannosaurus	тираннозавр (динозавр)	93
ulat-kini	улат-кени (вылюдок)	49
unicorn	единорог	136
vampire	вампир	35
vampire spawn	вампи́рское отродье	36
vargouille	варгвил	38
vegepygmy	растепигмей	234
velociraptor	велоцираптор (динозавр)	91
venomous snake	ядовитая змея	143
violet fungus	фиолетовый сморчок	270
viper	гадюка (фамильяр)	266
vrock	врак (демон)	79
wasp swarm	рой ос	212
wasp, giant	гигантская оса	212
water elemental	элементаль воды	278
water mephit	водяной мифит	189
weasel	ласка (фамильяр)	267
wererat	крыса-оборотень (ликантроп)	172
werewolf	волк-оборотень (ликантроп)	171
white dragon	белый дракон	108
wight	умертвие	263
wight, brute	огромное умертвие	263
wight, cairn	курганное умертвие	263
wight, frost	морозное умертвие	263
will-o'-wisp	блуждающий огонёк	30
winter wolf	зимний волк (варг)	37
wolf	волк	48
wolf, dire	свиный волк	48
wolverine	росомаха	237
wolverine, dire	свиная росомаха	237
wood golem	деревянный голем	65
woolly mammoth	шерстистый мамонт	248
woolly rhinoceros	шерстистый носорог	207
worg	варг	37
worg, winter wolf	зимний волк (варг)	37
worker (giant ant)	рабочий муравей	199
wraith	дух	123
wraith, dread	жуткий дух	123
wyvern	виверна	47
xill	зилла	142
xorn	зорн	146
xorn, elder	древний зорн	146
yellow musk creeper	жёлтомускусный вьюнок	139
yellow musk zombie	жёлтомускусный зомби	139
yeth hound	йет-гончая	147
yeti	йети	148
zombie	зомби	144
zombie, fast	быстрый зомби	145
zombie, plague	чумной зомби	145
zombie, yellow musk	жёлтомускусный зомби	139

анкилозавр (динозавр)	ankylosaurus	90
архон-глашатай	trumpet archon	22
архон-гончая	hound archon	23
архон-светоч	lantern archon	24
астральный дэва (ангел)	astral deva	16
бабау (демон)	babau	76
багбер	bugbear	25
базидиронд	basidirond	26
балор (демон)	balor	77
балор-владыка (демон)	balor lord	78
барбазу (дьявол)	barbazu	127
баргест	barghest	27
бебилит	bebilit	28
белый дракон	white dragon	108
белый медведь	polar bear	185
бес (дьявол)	imp	126
бехир	behir	29
бизон (стадное животное)	bison	250
блуждающий огонёк	will-o'-wisp	30
боггард	boggard	31
болотная карга	green hag	152
большая белая акула	great white shark	14
большая лесная многоножка	great forest centipede	193
большой рифовый краб	great reef crab	160
бородатый дьявол	bearded devil	127
бралани (азата)	bralani	11
брахиозавр (динозавр)	brachiosaurus	90
бронзовый дракон	bronze dragon	98
булей	bulette	33
буреломный скорпион	deadfall scorpion	246
бурое желе	ochre jelly	34
быстрый зомби	fast zombie	145
вампир	vampire	35
вампи́рское отродье	vampire spawn	36
варан (ящерица)	monitor lizard	289
варг	worg	37
варгвил	vargouille	38
василиск	basilisk	39
велоцираптор (динозавр)	velociraptor	91
верёвочник	roper	46
виверна	wyvern	47
водяной мифит	water mephit	189
воздушный мифит	air mephit	189
волк	wolf	48
волк-оборотень (ликантроп)	werewolf	171
ворон (фамильяр)	raven	266
врак (демон)	vrock	79
вурдалак	ghast	264
вылюдок	skum	49
высокорожденный дроу	drow noble	121
высшая тень	greater shadow	256
высший баргест	greater barghest	27
высший гираллон	high girallon	59
гадюка (фамильяр)	viper	266
гаргуля	gargoyle	50
гарпия	harpy	51
гаэль (азата)	ghaele	12
гелугон (дьявол)	gelugon	131
гепард (кошка)	cheetah	159
герцог Преисподней (дьявол)	infernal duke	129
гибельный богемол	deadly mantis	32
гигантопитек (примат)	gigantopithecus	229
гигантская лягушка	giant frog	182
гигантская многоножка	giant centipede	193
гигантская мурена (угорь)	giant moray eel	262
гигантская мухоловка	giant flytrap	200
гигантская оса	giant wasp	212
гигантская пиявка	giant leech	219
гигантская плащеноксная		
ящерица	giant frilled lizard	289
гигантская чёрная вдова	giant black widow	215
гигантский богемол	giant mantis	32
гигантский жук-олень	giant stag beetle	141
гигантский кальмар	giant squid	151
гигантский краб	giant crab	160
гигантский крабовый паук	giant crab spider	215

ПРИЛОЖЕНИЕ 16:

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ГЛОССАРИЙ

аасимар	aasimar	7
аболет	aboleth	8
адамантиновая кобра	adamantine cobra	138
адская гончая	hell hound	9
акула	shark	14
алый паук	scarlet spider	215
анаконда (змея)	anaconda	143
андросфинкс	androsphinx	252
анкер	ankheg	20

гигантский муравей	giant ant	199	ифрит (гений)	efreeti	54
гигантский орёл	giant eagle	210	ифрит-малик	efreeti malik	54
гигантский осьминог	giant octopus	213	йет-гончая	yeth hound	147
гигантский паук	giant spider	215	йети	yeti	148
гигантский скорпион	giant scorpion	246	кабан	boar	149
гигантский слизень	giant slug	247	кайтон	kyton	150
гигантский тарантул	giant tarantula	215	кальмар	squid	151
гидра	hydra	57	каменный великан	stone giant	40
гиена	hyena	58	каменный		
гиенодон (гиена)	hyaenodon	58	великан-старейшина	stone giant elder	40
гиносфинкс	gynosphinx	252	каменный голем	stone golem	67
гираллон	girallon	59	канализационная многоножка	sewer centipede	193
глабрезу (демон)	glabrezu	80	капоацинт (гаргулья)	kapoacanth	50
глиняный голем	clay golem	64	квазит (демон)	quasit	82
гнолл	gnoll	60	кентавр	centaur	155
гоблин	goblin	61	коатль	couatl	156
гоблинова собака	goblin dog	62	кобольд	kobold	157
голем-страж	shield guardian	63	кобра из сумеречного дерева	darkwood cobra	138
гомункул	homunculus	70	кобра из холодного железа	cold iron cobra	138
горгона	gorgon	71	козявка	mite	158
горилла (примат)	gorilla	229	кокосовый краб	coconut crab	160
гризли (медведь)	grizzly bear	185	колония муравьёв-солдат	armyant swarm	199
грифон	griffon	72	корнугон (дьявол)	cornugon	133
двергар	duergar	73	королевская кобра	king cobra	143
дейноних (динозавр)	deinonychus	91	королевский краб	king crab	160
дельфин	dolphin	74	костатка (дельфин)	orca	74
демонический владыка	demon lord	75	костяной дьявол	bone devil	130
деодон (кабан)	daeodon	149	кошка (фамильяр)	cat	266
деревянный голем	wood golem	65	кошмар (мара)	cauchemar	184
дерро	derro	89	краб-акулоед	shark-eating crab	160
джанн (гений)	janni	52	краб-кораблекрушитель	shipwrecker crab	160
джанн-шейх	janni sheikh	52	кракен	kraken	161
джанн-эмир	janni emir	52	красный дракон	red dragon	112
джинн (гений)	djinni	53	криогидра	cryohydra	57
джинн-визирь	djinni vizier	53	кровосос	stirge	162
доппельгангер	doppelganger	94	крокодил	crocodile	163
драконовая черепаха	dragon turtle	95	крыса (фамильяр)	rat	267
драук	drider	118	крыса-оборотень (ликантрон)	wererat	172
древень	treant	119	крысиная стая	rat swarm	164
древний зорн	elder xorn	146	курганное умертвие	cairn wight	263
дретч (демон)	dretch	81	куролиск	cockatrice	165
дриада	dryad	120	ламия	lamia	166
дроу	drow	121	ласка (фамильяр)	weasel	267
дух	wraith	123	латунный дракон	brass dragon	102
душитель	choker	124	лацедон	lacedon	264
единорог	unicorn	136	лев	lion	167
ездовая собака	riding dog	249	ледяной голем	ice golem	68
жаба (фамильяр)	toad	266	ледяной дьявол	ice devil	131
желатиновый куб	gelatinous cube	137	ледяной линнорм	ice linnorm	173
железная кобра	iron cobra	138	ледяной мефит	ice mephit	189
железный голем	iron golem	66	лемур (дьявол)	lemure	132
жёлтомускусный вьюнок	yellow musk creeper	139	леопард (кошка)	leopard	159
жёлтомускусный зомби	yellow musk zombie	139	летучая мышь (фамильяр)	bat	267
живой предмет	animated object	140	лиана-убийца	assassin vine	169
жук-бомбардир	bombardier beetle	141	лилленд (азата)	lillend	13
жук-бурильщик	mining beetle	141	лич	lich	176
жук-вспышка	flash beetle	141	ловчий	retriever	178
жук-голиаф	goliath beetle	141	лошадь	horse	179
жук-светляк	fire beetle	141	людоящер	lizardfolk	180
жуткий дух	dread wraith	123	лягумот	froghemoth	181
зарождающийся			магмовый мефит	magma mephit	189
демонический владыка	nascent demon lord	75	маленти	malenti	240
зеленохвостый скорпион	greensting scorpion	246	мальбранш (дьявол)	malebranche	133
зелёный дракон	green dragon	110	мантикора	manticore	183
земляной мефит	earth mephit	189	мара	nightmare	184
зилла	xill	142	марид (гений)	marid	55
зимний волк (варг)	winter wolf	37	марид-шехзаде	marid shahzada	55
золотой дракон	gold dragon	100	марилит (демон)	marilith	83
зомби	zombie	144	мастодонт (слон)	mastodon	248
зорн	xorn	146	матка (гигантский муравей)	queen (giant ant)	199
зубр (стадное животное)	aurochs	250	мегалодон (акула)	megalodon	14
ид-жижа	id ooze	242	мегарaptor (динозавр)	megaraptor	91
иловый мефит	ooze mephit	189	медвесыч	owlbear	186
императорский скорпион	giant emperor scorpion	246	медный дракон	copper dragon	104
исполинская многоножка	titan centipede	193	медуза	medusa	187
исчадие ада (дьявол)	pit fiend	128	мерфолк	merfolk	188

мимик	mimic	191	саламандра	salamander	238
минотавр	minotaur	192	саркозук (крокодил)	sarcosuchus	163
мифральная кобра	mithral cobra	138	сатир	satyr	239
многоротый бормотун	gibbering moulder	194	сахваджин	sahuagin	240
молотоголовая акула	hammerhead shark	14	свирепая акула	dire shark	14
морг	mohrg	195	свирепая гиена	dire hyena	58
морлок	morlock	196	свирепая крыса	dire rat	164
морозное умертвие	frost wight	263	свирепая летучая мышь	dire bat	168
морозный великан	frost giant	41	свирепая росомеха	dire wolverine	237
морская карга	sea hag	153	свирепый волк	dire wolf	48
морской змей	sea serpent	197	свирепый кабан	dire boar	149
мумия	mummy	198	свирепый крокодил	dire crocodile	163
мясной голем	flesh golem	69	свирепый лев	dire lion	167
набасу (демон)	nabasu	84	свирепый медведь	dire bear	185
нага-хранитель	guardian naga	203	свирепый примат	dire ape	229
нальфешни (демон)	nalfeshnee	85	свирепый тигр	dire tiger	257
невидимый охотник	invisible stalker	204	свирфнеблин	svirfneblin	241
неотелид	neothelid	205	серая жижа	gray ooze	242
нессийская боевая гончая	nessian warhound	9	серебряный дракон	silver dragon	106
нимфа	nymph	206	синий дракон	blue dragon	114
носорог	rhinoceros	207	скальный краб	rock crab	160
ночная карга	night hag	154	скальный линнорм	crag linnorm	175
обезьяна (фамильяр)	monkey	267	скелет	skeleton	243
облачный великан	cloud giant	42	скелет-воитель	skeletal champion	245
обыкновенная многоножка	house centipede	193	скраг	scrag	260
огненный великан	fire giant	43	слон	elephant	248
огненный мифит	fire mephit	190	смилодон (тигр)	smilodon	257
огненный скелет	burning skeleton	244	собака	dog	249
огр	ogre	208	сова (фамильяр)	owl	268
огр-маг (они)	ogre mage	209	солевой мифит	salt mephit	190
огромное умертвие	brute wight	263	соляр (ангел)	solar	18
озёрный линнорм	tarn linnorm	174	стая крабов	crab swarm	160
окровавленный скелет	bloody skeleton	244	стая летучих мышей	bat swarm	168
орангутан (примат)	orangutan	229	стая многоножек	centipede swarm	193
орёл	eagle	210	стая пауков	spider swarm	215
орк	orc	211	стая пиявок	leech swarm	219
осилут (дьявол)	osyluth	130	стегозавр (динозавр)	stegosaurus	92
осьминог	octopus	213	суккуб (демон)	succubus	86
отьюг	otyugh	214	сумрачник	darkmantle	251
паровой мифит	steam mephit	190	сфинкс	sphinx	252
паук-голиаф	goliath spider	215	тараск	tarrasque	253
паук-людоед	ogre spider	215	тёмная нага	dark naga	202
пегас	pegasus	216	тёмно-алый червь	crimson worm	232
пещерный медведь	cave bear	185	тёмный охотник	dark stalker	254
пещерный скорпион	cave scorpion	246	тёмный проныра	dark creeper	255
пещерный удильщик	cave fisher	217	теневого демон	shadow demon	87
пикси	pixie	218	тьень	shadow	256
пирогида	pyrohydra	57	тигр	tiger	257
планетар (ангел)	planetar	17	тигровая акула	tiger shark	14
плащевик	cloak	220	тираннозавр (динозавр)	tyrannosaurus	93
подводный червь	aquatic worm	232	тифлинг	tiefling	258
пожиратель	devourer	221	трицератопс (динозавр)	triceratops	92
пожиратель интеллекта	intellect devourer	222	троглодит	troglydite	259
полубестия	half-fiend	223	троль	troll	260
полудракон	half-dragon	224	труть (гигантский муравей)	drone (giant ant)	199
полунебожитель	half-celestial	225	тур (стадное животное)	aurochs	250
пони (лошадь)	pony	179	тэнгу	tengu	261
привидение	ghost	226	тяжеловоз (тяжёлая лошадь)	heavy horse	179
призрак	spectre	228	удав (змея)	constrictor snake	143
призрачная нага	spirit naga	201	улат-кини (вылюдок)	ulat-kini	49
призрачный скорпион	ghost scorpion	246	умертвие	wight	263
псевдодракон	pseudodragon	230	упырь	ghoul	264
птеранодон (динозавр)	pteranodon	91	фазовый паук	phase spider	265
птица рух	roc	231	феникс	phoenix	269
пурпурный червь	purple worm	232	фиолетовый сморчок	violet fungus	270
пылевой мифит	dust mephit	190	хаматула (дьявол)	hamatula	134
пятнистый лев	spotted lion	167	хезроу (демон)	hezrou	88
рабочий муравей	worker (giant ant)	199	химера	chimera	271
ракшаса	rakshasa	233	хлыстохвостая многоножка	giant whiptail centipede	193
растепигмей	vegepygmy	234	хобгоблин	hobgoblin	272
ремораз	remorhaz	235	ходок	shambler	273
ржавильщик	rust monster	236	ходячая куча	shambling mound	273
ржавчатая плесень	russet mold	234	холмовой великан	hill giant	44
рогатый дьявол	horned devil	133	хрустальная жижа	crystal ooze	242
рой ос	wasp swarm	212	циклоп	cyclops	274
росомеха	wolverine	237	чёрный дракон	black dragon	116

чёрный медведь	black bear	185	эласмозавр (динозавр)	elasmosaurus	93
чёрный пудинг	black pudding	275	электрический угорь	electric eel	262
чёрный скорпион	black scorpion	246	электрический ящер	shocker lizard	288
чумной зомби	plague zombie	145	элементаль воды	water elemental	278
чуул	chuul	276	элементаль воздуха	air elemental	280
шайтан (гений)	shaitan	56	элементаль земли	earth elemental	282
шайтан-паша	shaitan pasha	56	элементаль огня	fire elemental	284
шерстистый мамонт	woolly mammoth	248	эриния (дьявол)	erinyes	135
шерстистый носорог	woolly rhinoceros	207	эттеркап	ettercap	286
шимпанзе (примат)	chimpanzee	229	эттин	ettin	287
шипастый дьявол	barbed devil	134	ядовитая змея	venomous snake	143
шипящая многоножка	hissing centipede	193	ядовитая лягушка	poison frog	182
шоггот	shoggoth	277	ястреб (фамильяр)	hawk	268
штормовой великан	storm giant	45	ящерица (фамильяр)	lizard	268

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Bestiary, © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basidiron from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder. Настольная ролевая игра. Бестиарий. Русское издание
© 2017 ООО «Мир Хобби».

Всё, что нужно знать о чудовищах!

Согласитесь, сложно представить героя, который ни разу в жизни не сражался с чудовищем? В этой книге описаны несколько сотен разнообразных существ, которые могут повстречаться вам в мире ролевой игры Pathfinder: огнедышащие драконы, кровожадные вампиры, злоеущие демоны, дикие оборотни, жестокие гоблины, неповоротливые великаны и многие другие! Разумеется, не все описанные в книге существа желают вашей смерти – некоторые из них, например благородные ангелы или легкомысленные нимфы, могут помочь удачливому герою словом или делом. Более того, в книге описано, как сделать чудовище сильнее или приспособить его под ваши нужды. Это позволит снабдить собственноручно созданного злодея отрядом злобных приспешников!

«Бестиарий» настольной ролевой игры Pathfinder — незаменимое дополнение к «Основной книге правил». Эта система правил разрабатывалась более десяти лет, а в её открытом тестировании участвовало более 50 000 игроков. Благодаря ей наработки самой знаменитой ролевой игры обрели новую жизнь в новом тысячелетии.

«Бестиарий» ролевой игры Pathfinder включает:

- более 350 разнообразных чудовищ
- десятки разновидностей чудовищ для разных ситуаций, чтобы игроки всегда были начеку
- множество таблиц и списков, делающих работу с книгой удобнее, включая сортировку по классу опасности, типу и среде обитания
- подробные правила для создания эффективных и сбалансированных существ
- правила для усиления чудовищ при помощи костей здоровья, шаблонов или уровней в классах
- общие правила для чудовищ, описывающие атаки, защиты и особенности, такие как губительное дыхание, снижение урона и регенерация
- описание черт, созданных специально для чудовищ
- информацию об использовании чудовищ в качестве соратников
- более двадцати новых верных зверей
- более десятка таблиц случайных сцен
- И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!



PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME

3.5 • OGL
COMPATIBLE

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

paizo.com/pathfinder



EAC